

HARDWARE: Diamond Monster si Helios 3D • Jurnal Lionhead • CONCURS • CAD>

GAME OVER

Când Mechwarrior iese din scenă, e timpul pentru

POSTER DUBLU

- *Heavy Gear*
- *Master Of Orion II*

HEAVY GEAR

F-22

Air Dominance Fighter

Command & Conquer 2

Tiberian Sun

Warlords 3

Cel mai bun AI?

Diablo 2

După ce ai învins...

Numărul 9 • 48 pagini • 13.000 lei

AVETI NEVOIE DE O CASA?

PE DUMNEAVOASTRA NU VA PUTEM AJUTA, DAR PE PISICA DVS. DA !

PISICASA Wind

SINGURA PIRAMIDA DE INTERIOR



STARNITI INVIDIA
PISICILOR VECINE



EPATATI-VA
PRIETENII

USOARA, LAVABILA, SUPER-PUFOASA, CU O EXTRA-PERNA IN PLUS
ISI GASESTE LOCUL ORIUNDE IN CASA TA
CUMPARATI-I DE CRACIUN O CASA
INAITE DE A VA CERE EA O BICICLETA !



CONCEPUTA, PROIECTATA, CONSTRUITA SPECIAL
PENTRU CA PISICA DVS. SA SE SIMTA BINE IN EA !
OFERITI-I PISICII DVS. O CASA DE VIS !
(SI RECUPERATI-VA FOTOLIUL FAVORIT)

PENTRU COMENZI SUNATI LA 322 61 65

De La



până La



și alte 4000 de articole pentru birotică

există



Echipament complet de birotică

tel: 01/222.97.99

Fax: 01/222.51.55

S U M A R

Editorial

TREBUIE SCURT. STOP. NU ÎNCEPUT, NU GARGARĂ. STOP. NOI MUNCIM GROAZNIC VINE MULT SPERĂM UNDE SĂ PLACĂ PENTRU VENEZUELA. STOP. ABORT, RETRY, FAIL, TRANSFORMAT ÎN PC-HERALD. STOP. PARE RĂU GREȘELI TRECUT, MULT, PROST. STOP. POSTER? STOP. PARE RĂU. STOP. AȘTEPTĂM MAIL. STOP. PĂRERI CONTEAZĂ. STOP. MIE PLĂCERE VOI PĂRERI. STOP. NU CD? STOP. DACĂ SUPĂRĂM, SCOATEM CASETĂ! STOP. VEDEM LUNA VIITOARE. STOP. ANDREI FÂNTÂNĂ OVER.

GAME OVER

Dan Radulescu
director de redacție (gex)

Daniel Buhănița
director tehnic (nexus)

Andrei Fântână
șef de director (afantana)

Paul Fricu
director de fișiere (bugs)

Razvan Jianu
criticul (roger)

Stefan Zamfir
complicele (cz)

George Ionescu
șef strategii neeconomice (mazer)

Iulian Toma
director de sine stătător (johnny)

Au colaborat:
Maximilian Carbu (max)

Editat de **EXIM TURIN** srl
ISSN 1224-2403

Adresa redacției:

Str. Agricultori 119-121,
bl. 82 Calarasi, ap. 13, sector 3, Bucuresti
E-mail: nume@gameover.kappa.ro
WWW: <http://gameover.kappa.ro>
Tel: 320.3560 Tel/Fax: 322.6165
Magazin Tel/Fax: 613.9669

Notă: pentru E-mail folosiți numele din paranteze

- 04 Ion Storm: firma
- 07 M.A.X. 2
- 08 Deathtrap Dungeon
- 09 Revenant
- 10 Soldiers At War
- 11 Diablo 2
- 12 Populous 2
- 13 **Cover Story: Heavy Gear**
- 16 C&C2: Tiberian Sun
- 17 Fallout
- 18 War Wind II: Humans Onslaught
- 19 Legal Crime
- 20 Warlords III: Reign Of Heroes
- 21 **News**
- 22 Beast & Bumpkins
- 27 Flight Unlimited 2
- 28 Age Of Empires
- 29 **J.M.C: Supaplex**
- 30 **Versus: Actua Soccer 2/FIFA 98**
- 32 Nuclear Strike
- 33 Wing Commander: Prophecy
- 34 Dark Forces 2: Jedi Knight
- 36 Resident Evil
- 37 The Curse Of Monkey Island
- 38 Blade Runner
- 39 **Time Line: Lionhead**
- 40 Worms 2
- 41 Virtua Fighter 2
- 42 F22: Air Dominance Fighter
- 44 **Aergistal: Age Of Empires**
- 45 **Hardware**
- 46 **[C][A][D][>]**
- 47 **Concurs**

WACOM

PenPartner™

Full Graphics Power at your fingertips.



<http://www.wacom.de>

- Retouch
- Edit
- Illustrate
- Paint
- Write and draw
- Erase
- Use as mouse



DATA STORAGE
MONITORS
MULTIMEDIA
PRESENTATION EQUIPMENT

MAGT
TRADE

Str. Pictor Luchian 3
Sector 2 Bucuresti
ROMANIA
Tel: 401-312.03.11
Fax: 401-315.07.01

STAND PE VIN

ION STORM: firma

de la... Ion Storm?

Dacă vorbești de 3D shoot'em all-uri nu se poate să nu vorbești și de id Software, pentru că ei au abătut asupra noastră Wolfenstein 3D-ul, cu care au obținut o groază de distincții. DOOM-urile, cu care aproape au cucerit lumea, și QUAKE-ul, cu care audistruș-o, iar când vorbești de id software, nu e posibil să nu spui două vorbe despre ex-colegii John Romero și John Carmack, pentru că ei sunt designerul principal, respectiv creatorul engin-urilor în jocurile mai sus amintite (adică unul e responsabil de ce vezi, iar celălalt de cum te miști).

De ce am zis ex-colegii? Pentru că, după ce a terminat lucrul la QUAKE, fără să aștepte vreun profit John Romero a plecat pentru a-și fonda propria companie. Romero și-a dorit un id care să se dezvolte, să lucreze la mai multe proiecte în același timp și să abordeze mai multe genuri. Carmack, atât timp cât era lăsat în pace să lucreze la engine-urile lui - ceea ce îi aducea "exact câte Ferrari-uri avea nevoie" - era mulțumit.

Dar, mai presus de toate, John Romero și-a dorit o firmă în care pe primul loc să se alege designul, iar id era o firmă bazată în primul rând pe tehnologie. Așa că, împreună cu vechiul său prieten Tom Hall plus Todd Porter și Jerry O'Flaherty, de la 7th Level, au fondat ION STORM și i-au ales ca motto: "Design is Law". Ați ghicit, în mare majoritate respectivii sunt designeri.

Cât de important e designul într-un joc?

În ziua de astăzi toate firmele se bat cu cărămida în piept cu tehnologie o să aivă jocul lor. Nu spun că nu e importantă, dar un joc nu e numai tehnologie. Atunci când închideai geamul la două neaptea, după o partidă de DOOM, nu o făceai pentru că te-a impresionat tehnologia, ci din cauza atmosferei sinistre pe care numai un vrăjitor al designului ca Romero o putea crea. Viteza jucătorului, puterea de foc a armelor și alte lucruri care nu se văd, dar se simt, influențează puternic jocul și, mai ales, țin de design.

Pe de altă parte, asta nu înseamnă un total dezinteres pentru tehnologie. Engine-ul de QUAKE a fost obținut de către Romero pentru primele lor 2 jocuri, primesc upgrade-uri și lucrează la el cu proprii programatori. Cel de-al treilea joc o să fie bazat pe voxel, iar pentru următoarele au bani să obțină ce tehnologie au nevoie.

În viziunea lui Mike Wilson, fost "bizniz guy" la id și actual CEO (Chief Executive Officer) la ION, DESIGN IS LOW înseamnă că designul și jocurile lor în general nu vor fi influențate de nimic comercial.

Chiar și așa, ION STORM a încheiat un contract de distribuție cu EIDOS, pentru primele lor 3 jocuri, de 13 milioane de dolari, fără să le arate nimic înafara unor track-uri audio.

Locul unde respectivii vor să realizeze o "perfectă utopie a jocurilor" este mansarda unuia dintre marii zgârie-nori din Texas cu sticlărie, vedere 360 de grade și tot tacâmul (se pare că avocații și bancherii au avut probleme de adaptare față de noii lor vecini cu părul lung, bocanci militari și tricouri cu Nine Inch Nails, dar acum s-au obișnuit și îi întreabă la lifturi o când o să le apară următorul joc).

Atmosfera care domnește între cei 60 de ioni (de 3 ori mai mulți ca la id), câți s-au strâns, e una de nonconformism total. Au fiecare câte un P200 pe birou, între care se încropesc frecvent deatchmatch-uri de QUAKE, au o formație proprie de rock, care să le cânte când simt nevoia și o pagină de Internet cât romanul "Morometii", plină cu interviuri, noutăți, mistouri și chiar review-uri despre alte jocuri. Însă distracția principală rămâne, cum spunea Romero, aceea de a lucra la jocurile pe care doreau să le facă.

Politica lor constă în a realiza jocuri de frontieră, înglobând elemente din mai multe genuri, care să fie nu mai violente, ci mai adânci, în care jucătorul să se implice cât mai mult.

Toate jocurile de la ION STORM vor fi multiplayer și cooperative.

În momentul de față 3 echipe, conduse de Romero, Hall și Porter, lucrează la 3 proiecte diferite: Daikatana - un 3D shoot'em all, Anachronox - un RPG și Doppleganger - o strategie în timp real. Echipele, având aproximativ 15 oameni (7 desenatori, incluzându-l și pe designer-ul principal, 3 editori de nivel, 3 programatori și un șef de producție) cooperează, schimbând idei și subtilități de programare, inonjurați fiind de atenția deosebită a lui Jerry O'Flaherty, care se ocupă de artă (în sensul american al cuvântului) pentru toată producția.

Acum ia să dăm o Roaită pe la fiecare echipă, cu șefii ei cu tot.

DAIKATANA - John Romero

S-a născut în Colorado, are 29 de ani și programează de 17. Cele mai importante isprăvi ale copilăriei sale au fost când a fugit de acasă ca să termine Pac-man-ul cu high score și când i-a învâțat pe colegii tatălui său din aviația militară câteva șmecherii ca să le meargă mai bine simulatorul de zbor. Designer, a fost importantă și decizia de a abandona colegiul pentru a face jocuri.



A lucrat mai întâi pentru Origin, apoi s-a mutat la Softdisk unde l-a întâlnit pe John Carmack și Tom Hall (puținică răbdare și o să înțelegi) cu care a fondat id Software în Februarie 1991. Rezultatul îl știți.

Ce probabil nu știți este faptul că, în urma a ceea ce a făcut, a ajuns milionar (cel puțin el o merită) și este cotaș ca unul dintre cei mai buni designeri ai momentului. Are o nevastă frumoasă, două Ferrari-uri și un Hummer.

Acum este leader-ul proiectului Daikatana, un 3D shooter care vrea să folosească engine-ul de Quake (s-ar putea chiar pe cel din Q2) la întregul său potențial: de două ori mai multe frame-uri pe secundă decât în Quake, 500 de poligoane (față de 150), o mai mare rezoluție a texturilor, ceață, ploaie, zăpadă, transparentă.

Dar Romero nu vrea să realizeze doar un Quake doar un pic machiat ci promite o experiență de joc complet diferită. Daikatana va avea o linie epică și un scenariu foarte bine definite și influențate de desfășurarea jocului; vei fi însoțit de încă două personaje; vor apărea



64 de monștri (față de 24 în Quake) și 32 de arme (față de 8) împrăștiate pe lungimea a 4 capitole situate în perioade istorice diferite; vor exista elemente de RePeGe și tot așa.

Tu joci rolul lui Hiro Miyamoto, expert în artele marțiale elev al arheologului Toshio Ebihara care tocmai a fost asasinat de către asistentul său Benedict pentru a-i fura o sabie antică japoneză înzestrată cu puteri magice. Printre puterile Daikatanei se află și aceea de a călători în timp ceea ce-l ajută pe Benedict să se întoarcă în anul 2030 și să-i sustragă bunicului lui Ebihara remediul maladiei SIDA pe care tocmai îl descoperise. Cu banii câștigați prin însușirea remediului, Benedict construiește o fortăreață care să protejeze sabia Daikatana de alți doritori de călătorii insolite.

În prezent, în anul 2455 fika lui Ebihara, Mikiko, te anunță de cele întâmplate și te roagă frumos să o ajuti să restabilească istoria.

Jocul începe în mlaștinile din jurul "donjonului" respectiv, iar primul capitol se desfășoară cu scopul de a recupera Daikatana din fortăreața și mâinile nepoților Benedictului cel rău. O dată recuperată sabia reușești să te întorci în timp dar, printr-o eroare regretabilă te întorci în 2030 înainte de Kristus, în Grecia antică, unde se va desfășura al doilea capitol. Reușești să strângi energie, dar numai pentru a ajunge în Normandia anului 560 A.D. și abia apoi în 2030-ul viitorului.

QUAKE-ul oferea aproape totul încă din primul capitol: arme, monștri și același omniprezent dungeon tehnologic. Așa că Daikatana va oferi pentru fiecare capitol un set diferit de arme, monștri, muzici și grafici, încercând să creeze o atmosferă diferită. Dacă în Grecia antică vei întâlni ciclopi și harpii, în Normandia dragoni, viitorul va fi populat de tot felul de tipuri de roboți și androizi. O dată ce ai ajuns într-un nou episod nu mai există muniție pentru armele pe care le ai deja, așa că va trebui să economisești și să începi să aduni din armele perioadelor respective. Armele vor diferi atât ca efect cât și ca design pentru fiecare eră, singura excepție ultima din fiecare set care va diferi ca design, dar va avea același efect ca BFG-ul.

Un lucru diferit îl va constitui Daikatana însăși. În cursul jocului vei câștiga experiență, ca într-un RPG, descoperind artefacte sau masacrând monștri, fiecare nou grad câștigat putând fi adunat la una din cele 5 caracteristici ale personajului: viteză, rezistență, atac etc. Când folosești Daikatana toate punctele de experiență se vor duce mai degrabă către cele 7 puteri cu care este investită. Armele în lupta de aproape nu au constituit niciodată o atracție prea mare, dar nu cred că cineva se va putea abține de la a tăia câteva capete, după modelul Highlander.

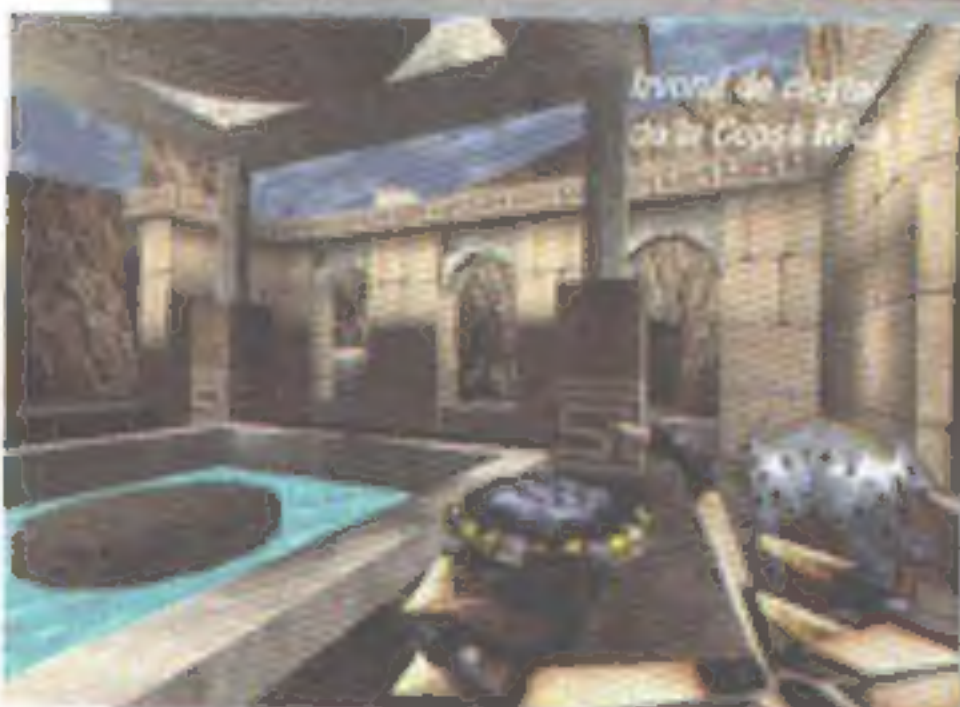
Alt aspect neobișnuit îl va constitui prezența celor doi însoțitori, Mikiko Ebihara și ultracool-ul afroamerican Superfly Jonson. Romero a vrut să se îndepărteze de tipul eroului singuratic care salvează lumea, așa că a oferit jucătorului companie. Cei doi, construiți după tehnica Quake Bot-ilor (jucători controlați de calculator care îți permit să simulezi jocul multiplayer) nu sunt wingman-i pe care să-i controlezi printr-o apăsare de tastă, ci personaje independente, inteligente, alături e care luptă, dar care și dialoghează cu tine, recunosc artefacte, te ajută în rezolvarea puzzle-urilor. Singura autoritate pe care o ai asupra lor este aceea de șef al echipei. De fapt John și-a dorit ca, mai mult decât atât, jucătorul să se atașeze emoțional de personaje, să se bucure și să fie trist împreună cu ele, să vină în ajutorul lor și chiar să le salveze viața dacă e nevoie. În plus, după ce ai terminat jocul cu personajul principal, poți să joci și din perspectiva celorlalți doi, ceea ce îți dă ocazia să vezi ce a înțeles fiecare din acțiune.

Ce putem însă aștepta în domeniul multiplayer-ului de la omul care a inventat termenul de "deathmatch" și





Cautăi cumva grădina botanică?
Nu tocmai...



care e cunoscut ca unul dintre cei mai buni jucători de Quake al lumii? Foarte multe din caracteristicile jocului vor face deliciul unui multiplayer superb și original. Astfel, toți jucătorii vor pleca de la același nivel de experiență și se vor dezvolta cum cred de cuviință. Unii vor opta pentru viteză, iar alții pentru rezistență și putere de foc. Experiența câștigată va fi funcție de gradul jucătorului pe care l-ai ucis. Dacă ești la început și dobori un veteran, primești o groază de puncte, spunea Romero. Dacă situația este răsturnată, nu avansezi aproape deloc. Numărul foarte mare de arme va spori puternic farmecul. Alergi cu cine știe ce monstru de lansator de rachete pe urmele unui amărât și acesta te atinge și... te transformă în aur.

Vor exista 8 hărți de rețea, concepute chiar de Romero. Acesta a refăcut la un moment dat un întreg nivel de Quake numai și numai pentru că iluminarea dată de una bucată torță nu era cea potrivită.

Ei, dar Daikatana e programată pentru Marte și mai e de așteptat. Ca o veste potrivită, se zice că va cere, normal de altfel, un calculator tare.

ANACHRONOX - Tom Hall

Tom Hall a lucrat la Softdisk în perioada în care a



Arhitecturi, chestii, uși trape, inamici, casete-foane cu leduri... ION STORM turnat!

fost Romero pe acolo, drept care a ajuns cofondator la id Software, împreună cu acesta, John Carmack și Adrian Carmack. Cu ei a lucrat la Commander Keen, Wolf 3D și DOOM. De altfel, din pricina viziunii diferite asupra tipurilor și complexității personajelor din DOOM, a părăsit echipa, devenind designer la Apogee/3DRealms, colaborând la Rise Of The Triad, Terminal Velocity și la veșnicul viitor Quake Killer, Prey, unde a făcut și pe producătorul.

Fînd unul dintre cei mai buni prieteni din tinerețe ai lui John Romero, el a fost primul cu care acesta a discutat despre Ion Storm,

drept care a ajuns și cofondator, secretar și vicepreședinte al acestora.

Acum lucrează la Anachronox, un RPG cu engine de Quake. Nu vă așteptați la nimic familiar. Considerând că perspectiva 1st person limitează vederea asupra jocului, Tom nu o va folosi decât pentru dialogurile dintre personaje, în rest folosind un 3rd person view dintr-un unghi de 45 de grade, combinat, în luptă, cu tot felul de efecte spectaculoase, cum ar fi acela care îți permite să vezi din perspectiva proiectilului lansat, traiectoria acestuia, de la gura armei la craniul adversarului.

Conducând 3 personaje alese dintr-un total de 7, va trebui să investighezi un fenomen care e posibil să ducă universul spre colaps. Va trebui să călătorești de la o planetă la alta, explorând dimensiuni necunoscute, luptând cu entități ciudate, rezolvând puzzle-uri și dând cu "mausul" în monitor de fiecare dată când te apucă dracii. Sper să glumesc.

Fînd, ca și Romero, un fan al RPG-urilor de consolă (Playstation n' stuff) gen Chrono Trigger și Final Fantasy, Hall dorește să aducă niște personaje haioase, care să se manifeste full-speech și de care să-ți pese din ce în ce mai mult, pe măsură ce sunt vârate în situații din ce în ce mai dubioase. Tom vrea să emuleze atmosfera jocurilor japoneze de consolă, în care jucătorul e mai degrabă ghidat să treacă printr-o aventură extraordinară fără să-și piardă timpul în explorări fără rost, totul fiind adus la complexitatea unui joc de PC.

O idee de care Tom este foarte mândru e că îți vei putea asambla arme din componentele care-ți ies în cale și care știi cum funcționează. Va exista chiar și o ghidă de Elementaliști devotați inventării și asamblării de arme, ale căror realizări le vei întâlni în diverse magazine. Alături de joc, Ion Storm va include și un editor (Elemaker) cu care să-ți confecționezi propriile elemente pentru arme, având grijă, totuși, ca acestea să nu devină prea radicale.

Anachronox va fi pe 3CD-uri sau un disc DVD, urmând să fie lansat la sfârșitul lui 1998. După asta, Hall și-a plănuț să se retragă pentru a se gândi în liniște la următoarele două continuări.

DOPPLEGANGER - Todd Porter

Todd Porter este cofondator, președinte și designer la Ion Storm (Romero nu e președinte, e deținător și "chairman", ceva tot pe-acolo). Înainte a lucrat cu SSI, Origin, unde a fost producător pentru Knights Of Legend, și cu 7th Level, pentru care a realizat designul la G-Nome și Dominion.

Doppleganger e o strategie în timp real descrisă ca o încrucișare între C&C și Diablo. Ce e ciudat e că nu o să produci unități, ci o să joci rolul unei moluște inteligente care la sub control diverși extraterestri, pe post de nou creier al acestora. Scopul e să-i oprești pe Pământeni cei ticăloși și lipsiți de scrupule, să ocupe galaxia.

Altă ciudățenie este că nu găsești sau assemblezi armele, ci le fabrici din diverse materiale, cum ar fi minereurile sau petrolul. Odată fabricate, li se pot schimba caracteristicile. De exemplu, folosind un convertor de materie, poți schimba puterea de foc a unei arme. Tehnologia, bazată pe voxeli (de la Volume Element, față de Pixel - Picture Element) nu va fi cea întâlnită până acum în simulatoarele de la Novalogic, ci una folosită în medicină pentru obținerea de scanări cât mai precise ale corpului uman. În joc, asta o să se transpună printr-o mult mai mare interacțiune cu peisajul (sapi gropi, dărâmi pereți etc.) o animație mai bună și cu mult mai multe detalii. Imaginați-vă ceva cam ca în Diablo, cu 16 creaturi pe ecran, la 60 fps, totul mult mai detaliat.

Ultima oră?

1. Între timp, Ion Storm l-a făcut un cadou lui Todd Porter, cumpărând de la 7th Level, Dominion, strategie în timp real la care acesta a realizat designul clădirilor și unităților. Acum Todd lucrează la el cu o echipă proprie, l-a rebotezat "Dominion: Storm over GIFT3" și urmează să refacă o mare parte, începând cu modul unităților de a executa un ordin, continuând cu structura misiunilor și terminând cu partea de grafică și sunet. În tradiția Ion Storm, este promisă o grafică deosebită (95.000 de frame-uri de animație) despre care Todd spune că o să fie mai bună decât orice s-a văzut până acum.

2. Warren Spector, care și-a petrecut vreo 8 ani pe la Origin și Looking Glass, colaborând la proiecte ca Ultima VI și VII sau Ultima Undeworld I și II, precum și la Sistem Shock, a venit la Ion Storm ca designer. Acum conduce o nouă diviziune a acesteia numită Ion-Austin, care e formată din maniaci ai RPG-urilor și care studiază realizările din vârful și de la sub-solul domeniului. Proiectul lor, încă fără nume, va fi "următorul pas logic după Sistem Shock" și urmează să preia perspectiva 1st person și 3D-ul acestuia, pentru a le combina cu nivelul de interacțiune și scenariul găsite de obicei în RPG-urile de consolă ale lui Squaresoft (cei care au făcut seria Final Fantasy I-VII). Apropos, e scumpă rău o minune dintr-asta, pleisteișan?

3. Echipa lui Anachronox are un nou membru: finlandezul care a făcut AirQuake-1e, acei mirific add-on.

STAND PE VIN M.A.X. 2

- **M.A.X. a fost un joc inspirat. A avut grafică, a avut AI (printre cele mai bune), a avut un nivel de zoom neegalat până acum, un număr mare de unități de tipuri diverse și deștept echilibrat totul combinat cu o groază de opțiuni (nu continui lista pentru că articolul trebuie să lase de o pagină). Mi se pare normal să flu ai naibii de curios co îmbunătățiri și defecte o să albe M.A.X. 2. Așa că mă uit ca turbat după informații și scriu un articol.**

neavizați care oua cresc, omoară gazda și ies la bătaie; Stasis Projectorul îți răpește controlul asupra unei unități, temporar.

Povestea, la fel de inutilă aici ca și în prima parte, îi pune pe oameni membrii cu drepturi depline ai Concordului și singura rasă destul de meseriașă ca să-i oprească pe extraterestrii expansioniști din cucerirea galaxiei.

Vor fi 4 campanii a câte 9 misiuni, plus 24 de misiuni



fără legătură între ele și -Măria Sa- editorul de nivele/hărți/scenarii. Prima dificultate pe care au avut-o realizatorii a venit din partea editării hărților. În timp ce aproape toate editoarele din strategiile în timp real erau "tile based" adică bazate pe acele mirifice "poze" pe care le grefai, după dorință, pe o anumită suprafață, MAX 2-ul are la bază un peisaj renderat 3D, adică făcut

dintr-o bucată și cu înălțime și cu adâncime reale, dacă se poate spune așa. Dar s-au descurcat și pe lângă toate astea veți putea să setați condițiile de victorie, dispunerea unităților, cantitatea și dispunerea resurselor în câteva minute.

O facilități care te ajută să supraveghezi totul pe hartă în același timp este spy-cam-ul. Vei putea planta mai multe camere fixe în orice parte a hărții care îți va prezenta imaginile

Sus: interfața poate fi custom-izată după cum dorești, alăturându-ți pe ecran structura de aparate, ecrane și butoane pe care o dorești.

Săgea: imaginația creatorilor scăpată de sub control pe câmpie... mănâncă iarba,

aferente în partea din stânga-sus a ecranului. Ba chiar ve-i putea să zoom-ezi, să le atașezi unor unități, să dai ordine prin intermediul lor și să le schimbi rapid una cu alta.

Alte două îmbunătățiri realizate mai ales pentru lupta în timp real sunt way-point-urile și comenzile specifice.

Cu ajutorul tastei SHIFT poți seta până la 256 de way-point-uri, iar dacă vrei să ataci pe undeva pe drum pur și simplu clichezi pe acea unitate, iar dacă unitatea scapă cu față curată își reia traseul prestabilit. Dacă dorești să patruleze între cele 256 sau mai puțin de way-point-uri, mai clichezi odată la sfârșit pe unitatea în cauză.

Despre ordine și comenzi, numai de bine. Poți ordona unităților să păzească o clădire și să întepenească lângă ea, sau să urmărească atacatorul până în pânzele albe cu picățele bleumarin. Poți pune băieții să protejeze o unitate și s-o urmeze până la moarte (la propriu, nu la figurat). De asemenea va fi disponibilă opțiunea Search & Destroy, pentru un perimetru bine stabilit sau pentru întreaga hartă. Asta este o chestie deșteaptă.

Dacă la asta mai adăugăm și că sistemul de obținere a resurselor și a curentului electric a fost simplificat, că zoom-ul s-a păstrat la aceeași precizie, că există același număr uriaș de upgrade-uri, că alien artefact-ele au fost înlocuite cu forme indigene de viață și că, între timp mi s-a făcut o foamă groaznică plus faptul că are cel mai adevărat line-of-sight, se obține o chestie cu adevărat teribilă.

Ar mai fi niște lucruri de adăugat, da' nu mai au loc. Așteptați-l prin vară, pentru Ferestre '95

PS: S-au format deja Clanuri, pentru jucat pe Internet.

-CZ



Hărțile din MAX 2 nu sunt "tile-based" adică făcute din "plăcuțe" alăturate, ci reprezintă o singură bucată. Lucrul asta, combinat cu un relief corespunzător, dă un rezultat impresionant.

Deathtrap Dungeon

de la EIDOS

- Când eram mai tânăr și mai plin de
- idol, eram, ca tot omul ce vroia să fie
- mai cu moț, înscris la bibliotecă
- franceză. Nu că aș fi citit marile romane
- și aș fi devenit marele francofon, dar
- acolo am luat prima dată contact cu
- cărțile RPG (ou, mai român din fire le
- ziceam cărți-joc, că oricum nu știam ce
- și cum, pe vremea aceea)
- La noi a apărut o singură carte în
- gen, foarte slabă, totuși și anume
- "Merconarul", la editura Nemira. Puteți
- încerca să-l jucați, măcar ca să vă
- faceți o idee.
- Ei, dar, pe-acolo, pe la bibliotecă
- franceză și cărțile ei RPG, am auzit eu de
- Ian Livingstone, autor de așa ceva. Și
- atunci vă-ntreb, se putea să nu mă
- intereseze Deathtrap Dungeon?

Aspect dual

Deathtrap Dungeon urmărește două aspecte mari și late: atmosferă și dinamism, mai bine zis dinamism și atmosferă. La ECTS l-am jucat și pot spune că le atinge pe amândouă cu succes. Dinamismul, cel puțin și aspectul de luptă furibundă sunt realizate excelent și chiar de poți dezlănțui asupra tastaturii (joypad-ului) ca să te calmezi dacă ești nervos. Nu multe jocuri au capacitatea asta.

Iată însă câteva cuvinte de la Ian Livingstone, creatorul poveștii și conceptului Deathtrap Dungeon:

Rep: Ce va inspirat când ați scris Deathtrap Dungeon.

Ian: O vizită în Thailanda făcută în 1981. Acolo am vizitat un sat numit Fang, aflat în partea de nord a țării. Este locul unde începe și povestea. În carte, jucătorul se folosește de prietenia unui barbar, Throm, ca să poată trece prin "dungeon" (nici până acum nu știu exact cum se traduce). Partea bolnavă din mine, m-a făcut însă să-l oblig pe jucător să se bată cu Throm spre sfârșitul cărții. Numai unei persoane i se permite să iasă vie din labirintul în care au intrat.

Rep: Care este cartea favorită, dintre multe Fantasy Book scrise?

Ian: Deathtrap Dungeon. Am vrut să creez cea mai tare aventură de acest gen și am depus mult efort ca să o fac. A fost, deasemenea, cartea care a primit cele mai multe aprecieri de la fani. S-a vândut cam într-un milion de exemplare.

Rep: Care a fost partea cea mai dificilă în prietăre jocului pe calculator?

Ian: Prima dată l-am văzut ca pe un 1st person view într-un peisaj 3D. Dar

vrolam și luptă de aproape, ceea ce a făcut necesare personaje 3rd person, în totalitate 3D și cu o mare libertate de mișcare. Asta a fost începutul. Restul, nivelurile, puzzle-urile, a venit de la sine. Cartea, ca și jocul, se îndepărtează de RPG, punând accentul pe luptă și aventură.

Rep: Care sunt personajele?

Ian: Eroul principal este Chaindog. E un personaj brutal, care a fost luat în sclavie în timpul războiului din nordul barbar. Nimic nu-l mulțumește mai mult decât să treacă prin cei ce-i stau în cale. În nici un caz nu este modelul de "băiat bun".

Eroina este Red Lotus. E o fată frumoasă și cu o atitudine de om care știe ce vrea. A fost capturată de pirati pe când era o adolescentă și a învățat câte ceva. Nu-i suferă pe proști și nici pe bărbați cine știe ce. Mulți au murit încercând să o cucerească împotriva voinței ei. (N.r.: în Anglia, la ECTS, era coadă la făcut poze cu ea și Andrei chiar a profitat. Tipa avea o sabie cât ea, dar în rest... pașnică).

Rep: E plăcut să vezi că au intrat în joc monștri ca (nu traduc) Giant Scorpion sau Pit Fiend (pit-groapă, fiend-diavol, traduceți voi fără să sune stupid). Sau făcut eforturi ca să apropiați jocul cât s-a putut de mult de carte?

Ian: Am încercat să iau din carte cât mai multe personaje. Jocul însă e mult mai mare decât cartea. Catacombele sunt mult mai mari, imense. Există și arme pentru lupta de la distanță, dicolo de sabie și topor. Au fost adăugate flăcări magice, lansatoare de

Ian: Nu e nici o îndoială, Deathtrap Dungeon 2 va fi bazat pe o altă carte a mea, intitulată City Of Thieves. Până atunci, însă, cred că jucătorii au ce să facă cu porcii explozivi, impii albaștri, capcanele și alte metode potrivite pentru a muri în cele mai rele subterane existente. Succes, o să aveți nevoie!

Cam așa rostit-a Ian Livingstone, iar eu vă spun numai că jocul își va merita cu siguranță banii, atunci când o să apară. Este genul de joc în care "mergi și te bați", cu dinamism și băi de sânge, combinate cu o perspectivă și o lume 3D excelente. Cât de curând o să avem un review și un scor, dar de la fanii lui Tarzan la cei ai lui Terminator, probabil nu există mulți nedoritori de așa ceva.

-Bugs



Sus: Cum ar spune Johnny Bravo, "Ooooh, mama!"

Stăng: C'mon baby. Come to Butthead (and you will meet your destiny)

Ios: Probabil un Giant Scorpion ieșit la promenadă. Vedeti, acolo sus are un microfon. Dacă vrei să devii celebru trebuie doar să spui de câteva ori clasicul "Doi-zece, doi-zece, Naste din Berceni" și se-aranjează.



rachete și, preferatul meu, Porcul Exploziv. Îl culegi, îl bagi în sac și, când o creatură îți stă în cale, îl asmuți pe ea. Se repede ca un porumbel încornorat la respectiva creatură, tipând ca nebunul și-i explodează în față. (N.r.: uau! Porcul porumbel tipător, that is.) Porcul nu e, creatura nu e. Există și impii care te înțepă pe la picioare. Și o țestoasă zburătoare pe care poți călări... aș putea continua la nesfârșit.

Rep: Deathtrap Dungeon este primul dintr-o nouă linie de jocuri, bazate pe cărțile tale joc?

de la EIDOS

Revenant

- **La început, pe când plopii făcea**
- **mare și răchita megi de RAM, de la**
- **culegea țărână română de devenea**
- **mare la stat și la stat, Revenant-ul tre-**
- **bula să se cheme Forsaken, dar din**
- **nefericire Accclaim avea un joc cu**
- **același nume într-o fază mai avansată**
- **de producție, cu care Paul a câștigat un**
- **tricon la ECTS (cu jocul, nu cu faza) pe**
- **care l-a donat Șarpelui din cauza**
- **mărimii (a Șarpelui și al tricoului).**
- **Bun, asta e introducerea.**

Povestea spune că tu ești Locke, un "exil". Exilii erau o rasă de supraoameni cu puteri supărate, dar care erau obligați să accepte influența unor zei băgăreți care-i foloseau pentru propriile lor scopuri. Locke a fost capturat când era mic, într-un raid și vândut ca sclav. Stăpânul lui ospitalier mai ceva ca un român, l-a hrănit, l-a crescut și l-a învățat să-și folosească minunatele-i puteri. Acțiunea jocului se situează după moartea maestrului său, când Locke este pus în situația de a-și căuta un nou drum în viață, de preferință fără influența zeilor cei nașparlii.

Revenant este RPG, este 3rd person view (a revenit moda de când cu Diablo) și este făcut să arate bine: 65.000 de culori, personaje animate 3D, surse de iluminare și culori făcute cu Direct 3D-ul (hm dar ce sistem de operare se aude?), plus compatibilitate cu toate acceleratoarele 3D de pe piață lucru care mă face sceptic în privința

dinamicii jocului și a cerințelor de sistem. Mai vine el și cu un engine nou care permite surse de iluminare foarte detaliate, în orice număr și orice culoare. Ca în orice RPG ai de explorat prin împrejurimi (vulcani înghețați, caverne întunecoase în cazul de față), de adunat obiecte magice și de combătut, cu ajutorul magiei și al armelor, o hoardă sau mai multe de monștri, dragoni, vârcolaci etc. În privința exploratului, va fi susținut de un scenariu non-liniar care îți va

permite să te plimbi pe unde vrei ca la tine acasă, fără ca accesul la vreun meleag să-ți fie condiționat de rezolvarea unui quest sau ceva de genul ăsta.

Obiectele magice sunt multe: armuri și giuvaeruri magice, arme miraculoase, talismane, pietre prețioase, ierburi și tot felul de poțiuni, papirus-uri cu formule magice și ele. Interesant este că îți poți inventa propriile vrăji cu ajutorul talismanelor, de la furtuni cu fulgere și raze înghețate la ce te duce pe tine muntea.

Miscările în luptă sunt făcute după tehnica numită "motion capture" adică iei omul, îi împănizi cu senzori, cum zicea Paul și-l pui să se miște. Asta dă posibilitatea unui mare număr de tipuri de mișcări, cum ar fi rostogoliri, eschive,

plonjonuri care executate cu măiestrie îl vor impresiona cu siguranță pe adversar.

Vor fi 100 de tipuri de arme "fully animated" și doar 16 tipuri de monștri. Nu mai este pic de dreptate, vor zice monștrii.

Pe mine personal m-au impresionat viziunile artistice pe care le-a avut canadianul care se ocupă de artwork sau partea artistică cum vreți să-i ziceți. Tipul se numește Ron Beauvais și are la activ numeroase coperti de cărți și benzi desenate (SF și fantasy), precum și o colaborare la realizarea viitorului Alien4. Gata.

-CZ



- Wuakutunga-lunga,
wacezinga-lunga, cine nu
e pata îl rau cu...
Lopata, cine m-a furat
lopata?

Se poate bucura de iluminare mare atunci cu modelul Diablo...
Jucătorii de joc care aduce cu Ultima. Așadar, e clar că Role Play, Uta, are și poporul, e clar.

STAND PE UNE

Soldiers at War

de la Strategic Simulations Incorporated

- M-a chinut ca pe sclav. Mi-a cerut
- nici mai mult nici mai puțin de 160 de
- mega pe care l-a păpat în 10 minute.
- Apoi a mai cerut. Și-am șters ce-mi era
- mai drag. Și n-a vrut să plece decât în
- 256 de culori. Și toți nervii mei l-am
- vărsat. Și nici mai mult nici mai puțin,
- după ce l-am dat drumul pe la ora 12
- fără un sfert, hopa-tropa, până la 2 și
- jumătate a trecut un sfert de oră. Nu
- cred c-am lucrat mai mult. N-avea cum.
- Și totuși...

cum că tot ieșim lunar, am și eu satisfacția de a va aduce pe vizor treburile care mai au un pic până să apară. E vorba de jocuri și nici decum de ciuperici, teleporatoare sau altceva. Uite așa vă voi stresa cu o strategie de SSI. Da, desigur, este pe ture. Nu, de data asta e altceva. E o strategie de pluton, ceva gen lupta din X-COM. Diferența este că de data asta povestea conține al doilea război mondial.

Când am văzut poza de pe copertă am crezut că-i vorba de Beyond Enemy Lines al celor de la Pyro. Dar n-a fost așa. Surpriza a fost însă cu atât mai mare cu cât, comparându-l mental, Soldiers-ul mi-a plăcut enorm.

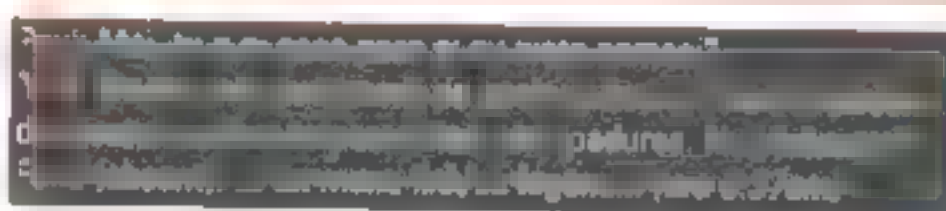
Diferența este mare, chiar ca gen și sunt multe chestii tari. Așadar ai de ales un mic pluton de 8 soldați care re-

mai de care cu specificul lui, îi echipezi și dai bătăie. Culmea, după un Incubation nu credeam semnificația, plăta treburile astea clasice, bitmapate.

M-am obișnuit să rotească peisaje, să zoomez fluid, etc. SSI însă, știe meserie, nu glumă. Între noi fie vorba nu știu ce altă firmă se mai poate lăuda cu atâtea producții. Poate Microprose. Așadar să vedem unde l-a dus experiența.

Povestea, moșule

Soldiers at War are o campanie de 18 misiuni ce te duc de la debarcarea din Normandia, până la luptele pentru fiecare casă din Dresda. (Culmea, eu le-am vizitat pe-amândouă - feeling puternic) Apoi, încă 10 misiuni separate și un editor. Echipa ta de până la 8 soldați o alegi dintr-o grămadă de 32, bine individualizați. Fiecare are particularitățile lui. Dacă nu-i așa de bun la împușcat e mai bun la chestiile tehnice, la exploziabil, mine, detectoare, medical, șamd.



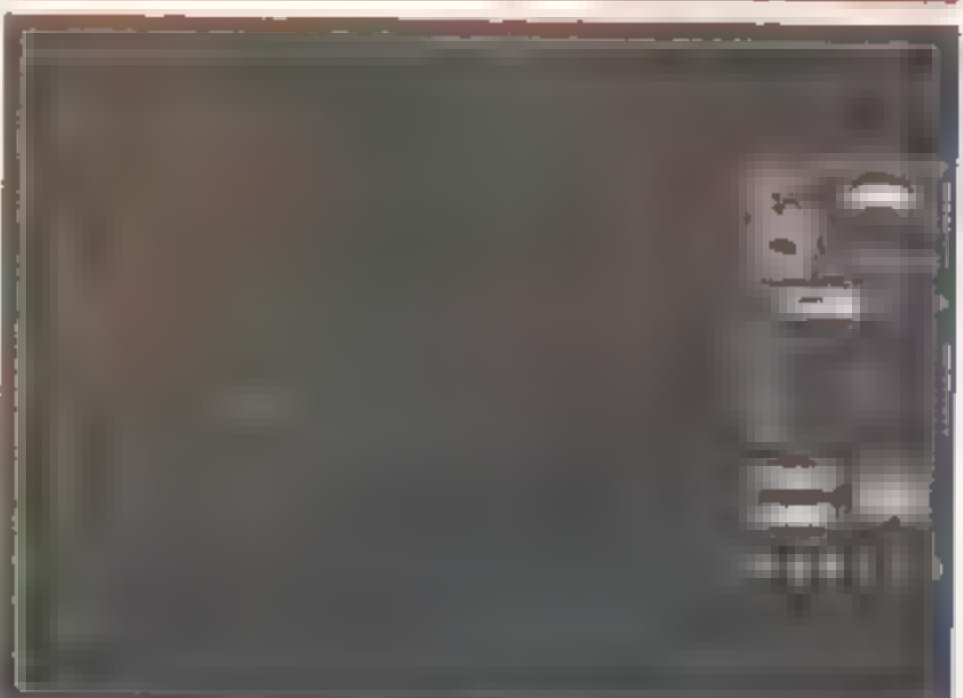
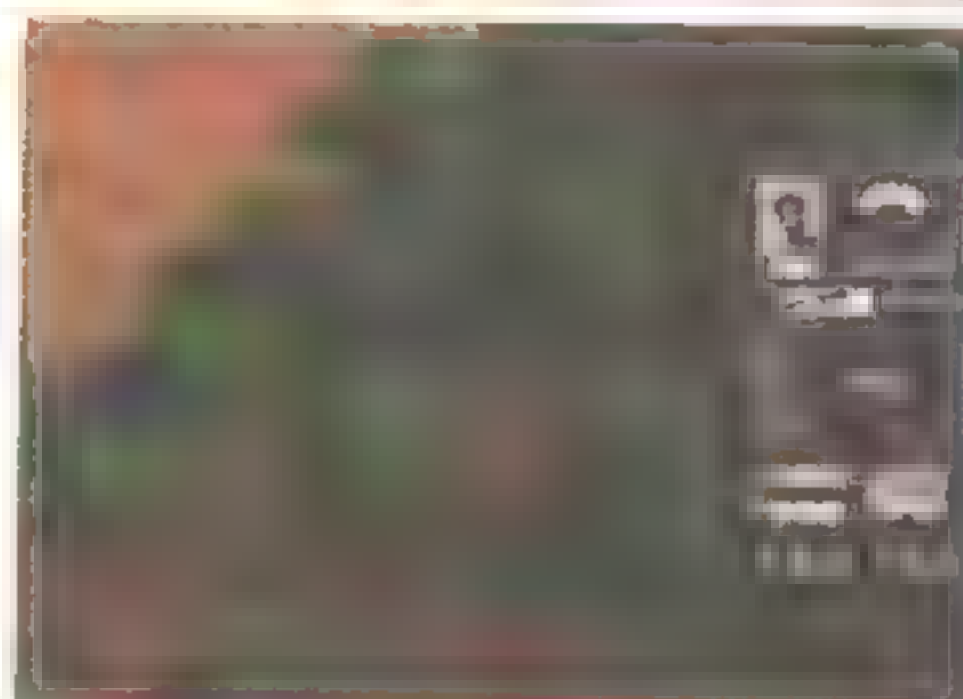
Alegerea echipei corecte este destul de importantă. Tipii se specializează și se customizează (tu poți dota cum vrei) și la dorință se salvează pe hard. Fiecare soldat poate efectua până la 10 de

acțiuni. De la fugit, închinat, pus bombe, cărat răniți, furat de arme și obiecte de la morți, schimbat echipament cu un altul, tras cu tunul, mortiere, tărat garduri, sârme, pansat-cărat răniți, etc. Apoi, cum deja ne-au obișnuit,

armele sunt cele originale vremii, cu datele respective. Există bineînțeles enciclopedia necesară. Și nimeni nu poate spune că nu erau arme pe atunci. De la pușcoacele cele mai simple, la barbutamai mitralierele, aruncătoare de flăcări, bombe, detectoare de metal. Da, e și asta o armă: îl arunci și fugi mai repede. O interfață lejeră dar necustomizabilă, un briefing animat și secvențele dintre misiuni în alb negru îi dau un farmec de retro. Hărțile foarte mari, 3 nivele de zoom, multe puncte de acțiune (așa potrivit că se oprește unde-i mai rău fiecare) pe cap de soldat, condiții de vreme, misiuni de noapte și o gradare frumoasă îi conferă adâncime. Așa, câteva ore la o misiune, doar de plăcere. Are un cârlig extraordinar.

Surprinzător chiar, pentru SSI. Eu zic fraților, că de data asta și-au dat în petec și-au făcut o minunăție.

Bubble



de la Blizzard

STAND PE VINE Diablo 2

- Acum câțva timp, când spuneam
- cuiva că încerc să găsesc informații
- despre Diablo 2, râneau și îmi spuneau că
- jocul a apărut. După care râneau eu
- și-l explicam că Diablo 2 și add-on-ul
- Hellfire al lui Diablo, sunt două jocuri
- total diferite.

Rehrehrehreh

Pă bine, măi băieți, după ce ai făcut din-
mai originalitatea de combinație între
RPG și acțiune, cu un milion de copii
vândute și scor 94 în GO, nu-i normal
să produci o continuare, măcar ca să nu
te ia jucătorii la bătaie? Este.

„Ne-a fost foarte ușor să luăm decizia
de a produce o continuare, pentru că
doream să creăm Diablo 2, la fel de
mult cât doreau clienții noștri să-l joace.
Cu această continuare vom extinde
conceptia și designul jocului în direcții
noi, menținând nivelul interesului și
noutății, care au făcut din original o
preferință a jucătorilor”, zice Allan
Adham, președintele și fondatorul
Blizzard-ului și îl înțelegem.

Și atunci, iaca, se înființează Diablo 2, cu
noi quest-uri, noi arme și armuri, noi
monștri, obiecte, vrăji și personaje
nejucătoare. Dar să le luăm pe rând.
Povestea sună cam așa: după ce te-ai
chinuit de nebun, mai mult sau mai
puțin timp, să termini Diablo și ți-ai
înfipt la final în testă, pietroiul
conținând esența demonului Diablo,
acesta se dovedește mult mai șmecher

decât tine și îți spul-
beră speranța de a-l
ține încarcerat cu
puterea
voinței.

Asadar, te
biruie, demo-
lează Tris-
tan-ul și

pleacă,
numai
bine în-
brăcat într-
un corp cali-
tatea I, să
bântuie prin
lume. Ba, ca și
când asta n-ar fi
fost de ajuns, îi
eliberează și pe
frații lui, Mefisto
și Belial, în timp
ce restul de
sapte demoni
minori din Iad
mișculeze



Blizzard.com prezintă Diablo 2, adăugând meseriaș. Nu știu dacă se vede, dar în jocul meseriaș de înaltă calitate este de nota 10.

și ei. Așa că noii eroi trebuie să se prezinte la
datorie și să-i castească pe toți, cu abnegație.

Acțiunea se pare că va începe într-o mănăstire
unde Andariel, The Maiden Of Anguish, unul din
demonii mai mici de care vă vorbeam, a transfor-
mat în slujitoare mai toate femeile din casta
Rogue, pe care le-a întâlnit moarte. Apoi, totul se
va continua în patru orașe ale Estului Îndepărtat,
garnisite cu dungeon-e, caverne și cripte, ca să
încante ochiul jucătorului, toate generate aleator
(mai puțin ochiul și jucătorul în al cărui cap se află).

Pentru cei cu mai puțină tinere de minte,
Estul Îndepărtat este locul de origine al cla-
nurilor de vrăjitori Horadrim și Vizjeri, adică
locul unde magiile sunt în ele acasă. În baie.

Orașele vor fi populate cu încă 13 tipuri de
locuitori față de cei pe care îi știam, cu care va
trebui să conversezi ca să duci quest-urile la
capăt. În plus, vor mai exista prin zonă, ca să te
ajute, non-playing characters (NPC-uri) sub
formă de vrăjitori, rogue sau războinici, care o să
se miste prin peisaj într-un mod mult mai realist.

Personajele principale vor fi împărțite în cinci
clase: 2 tipuri de luptători, 2 tipuri de vrăjitori și
un mixaj de luptători, spre deosebire de prima
parte, nu vor fi la fel de capabili să folosească
vrăjile propriu-zise, ci numai scroll-urile și staff-
urile. În schimb, își vor putea dezvolta cam patru
tipuri de atacuri pentru fiecare din armele în care
vor excela. De exemplu, unul din noile personaje
luptător, va fi o amazoană specializată în folosirea
arcului și a sulitei, foarte de folos pentru cei ce
preferă lupta de la distanță, dar nu vor să se
încurce cu magia. Pe măsură ce va avansa, per-
sonajul o să poată dobândi tipuri de atac pen-
tru sulită un "knock target back" și "paralyze".

Printre noile vrăji de care dispui, se numără
Whirlwind, care va rade totul pe rază mică,

Glacial Spike, care îngheață inamicii sau Control
Monster, ce transformă un monstru în aliat.

Dintre vechii monștri, o parte, cum ar fi scheleții,
zombii sau cei pe numele lor zisi Fallen One, se
vor întoarce, mai supărați ca niciodată.

Pe lângă îmbunătățirile cantitative, vor exista
și cuvenitele plusuri aduse calității, în cazul de
față tinând mai mult de engine. O idee mai mult
decât binevenită, o să poți în sfârșit să alergi.
Gradul de interacțiune cu peisajul a fost crescut,
vor exista geamuri sparte și altele asemenea,
după cum și peisajul va interacționa mai mult cu
tine, printr-un număr sporit de capcane, "Grila"
de pătrățele pe care te miscal a fost aruncată, as-
fel încât o să ai adevărată libertate de mișcare.
Peretii vor avea efectul de transparentă mai real-
ist, iar linia de vedere a personajului deaseme-
nea, va fi mai aproape de adevăr. Au fost refăcute
și umbrele, laolaltă cu efectele de iluminare.

Lansarea la apă a jocului este prevăzută pen-
tru sfârșitul anului, dar ca să vă înveseliți, vă dau
o veste bună: este acum sigur că va exista
Warcraft III, strategia nu Warcraft Adventure,
quest-ul. Eu unul, mă bucur. Pa, pa!

Pauzul, unde mi-e salvarea de... 124

N.B. Moartea a survenit instantaneu, în
momentul în care ultima a observat că cineva
îi stersese install-ul pe care-l folosisese pentru a
termina Diablo de 5 ori, în ultimele două
săptămâni. Ancheta este în curs de
desfășurare. Îi vom purta vesnic în suflet pe
cel care a fost... etc. Punct.

CZ



Nu sunt sigur dar
cred că ară-
tă ca un
vânt mare
de bănuț de
când arăta
când arăta

STAND PE VINE Populous 3

de la Bullfrog

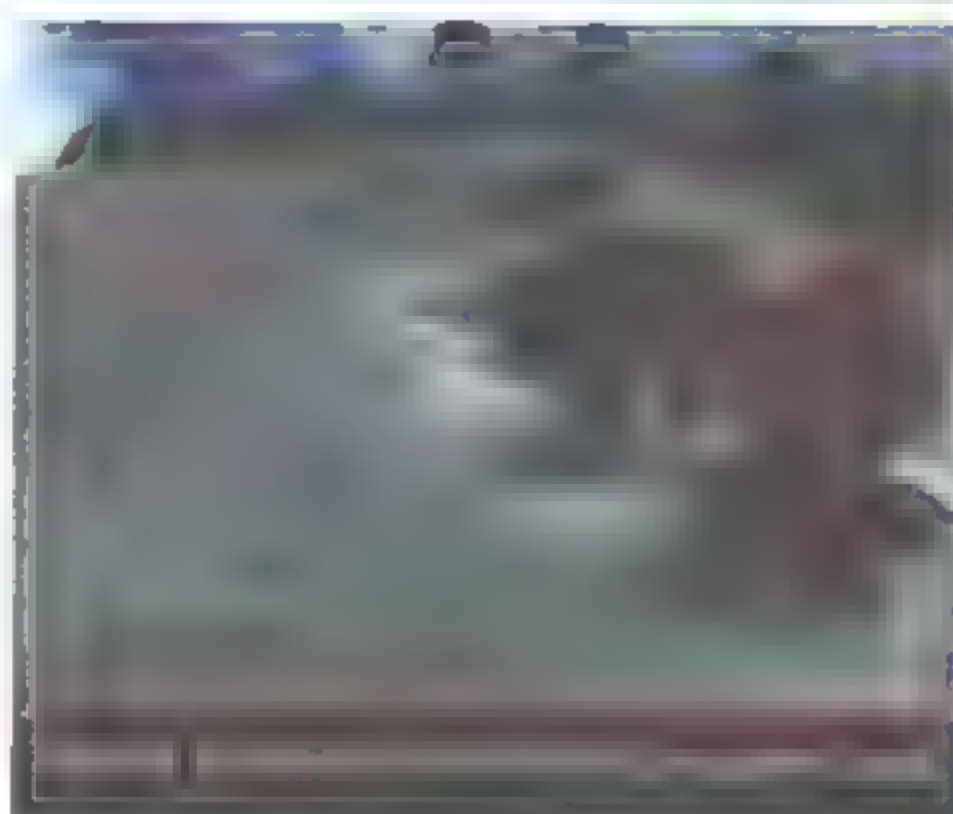
"...Iar în versetul 13/2 se spune: Cu doar mai mult de 2 ani înaintea mileniului, se va arăta pentru a trela oară. Iar cei ce nu sunt cu el, îi vor pierduți destinul. Oh, oameni buni, în larna asta, daa, acum! EU am avut viziunea. Și nu numai că mi s-a arătat în fața ochilor, dar am și JUCAT. Pentru a trela oarăăăă... se va arăta lumii. Și un nou zeu ne va fi dat. Credeți, credința-l dovada... pacatele să va ferească și mânla-l!"

Bullfrog ne-a pregătit ceva. După ce-au inventat în 1993 genul God-Game, joc prin care au luat startul și cu care au rupt topurile făcându-și 3 milioane de adepți, după ce odată cu versiunea a doua a jocului și-au mai adăugat 2 mil., ne readuc în fața lui Populous. Dimensiunile fenomenului ne trimit și ne provoacă la această "nouă religie" începând cu luna viitoare.

Prin definiție, fiind tot un God-Game ai un trib pe care cu puterile-ti zeești trebuie să-l duci... către nirvana, să bea suc la Tatiana. Trebuie să te folosești așadar de tot ce-ți dă prin cap și de cât te lasă rezervele de Mana pentru a converti cât mai mulți tribași că tu ești... EL, Atotputernicul și după preferință Milostivul, Neiertătorul, Atotștutorul astfel zis Zeu) lor prrreferat, cu gust care durează foarte mult și cu complex de vitamine.

Dac-ai fi ce nu ești...

Fața de ce știți vă anunț că s-a schimbat conceptul. Ai de ales inițial o lume. Acolo vei găsi un trib de oameni, să le zic, albi, fără credință, sălbateci. Scopul este să-i convertești la religia ta, în timp ce alți zei (zeițe de-ale calculatorului, multiplayer) convertește prin zonă. Va trebui să atragi inițial atenția. Trimiți astfel să zicem o zeita-frumuseții dai o vrajă să-i sperii să zicem, nu? Să-ncepem cu lucruri ușoare. -Vezi copacul ăla? Haralca-ka-făss îl dai foc. - Uitați oameni, vă fac o casă. Muntele ăla-l fac parc de distracții. Vede lumea, bagă de seamă și se închină. Și nu oricum, ci te. De fapt lucrurile stau altfel. Oamenii aia au un dram de inteligență a lor și, de exemplu, se chinuie să ridice o casă, dar nu fac lucruri prea deștepte. Nimic special. Dacă vrei să faci o treabă trebuie deplasat la fața locului și pus osul la treabă. Vezi un trib ce crede în altă zeită dai o ploaie de foc, un trăsnet, o alună, o atenție. Pot



exista patru religii diferite simultan printr-o rețea. Teona-i simplă. Cu cât mai mulți adepți, cu atât mai multă mana, mai multă putere, totul spre a-i converti pe toți la o singură religie. Noi știm că nu se poate, știe și toată Bosnia dar în Populous nu s-a aflat. De fapt nu-i chiar așa. Drept resurse, ca să zic așa, nu ai numai mana. Inițial sunt oamenii, cu care-ți faci treaba (construcții, armate), apoi e mana care vine doar dacă oamenii sunt fericiți (dacă ești în război nu s-a prea vesel) și pe urmă lemnul, din care faci case. Tu doar trebuie să începi o casă și restul fac ei. Asta e plăcerea lor cea mare și sursa ta de mană. Problemele sunt că ai de-a face cu viață după moarte, cu reîncarnări. Este deci destul de greu și la ei. Un tribaș omorât de unul dintre zei, prin cine știe ce metodă își va lăsa sufletul să se înalțe la cer. Nu peste multă vreme, doar cât completează un formular, apare reîncarnat și fără nici o credință. Este deci loc pe piață și e momentul să mai vinzi din acțiuni. Și dacă l-ai convertit și l-ai face fericit poate-ți ajunge de un vulcan. Poți construi tot felul de

facilități. Faci un templu care-ți face creaturi, pe care să le trimiți la tribul advers. Poți să faci spioni. Îi deghizezi de culoarea adversarului iar ei pot să-i interogheze, să saboteze etc. Poți să antrenezi soldați și să-i up-gradezi și multe altele. Așa că de aici vă descurcați.

Viziunea

Grafic, The Third Coming se prezintă cu un nou engine, cu o linie a orizontului curbată, ceea ce dă un realism special, cu posibilități de zoom ce-ți dau voie să vezi de la tribaș până la toată planeta. Ei, e ceva nu? În plus, designul este caracteristic Bullfrog, cu forme tor-

sio-trunchiate. Pământul și cerul se înțeleg de minune iar omul e prieten cu iarba (mi place mie treaba asta.) Interfață optimizată poate un pic prea mult va fi tradusă și în rusește. Se pare că nu prea mai cred în comunism. În rest filme de genul TH, DK, SW. Reclamații? Nu cred.

Vocaa

Nu m-am plâns niciodată, și n-am să mă plâng acum. Nu are multe de reproșat. Sunetele au fost bune la toate produsele lor. Și dacă nu știți cum face sufletul în urcare, sau vulcanul frate cu tribașul... veți afla. În rest Gunna - Gunna, Mashagh...

Profeția

Bullfrog nu se va fi oprit aici. Trași de limbă mi-au șoptit că lucrează la Dungeon Keeper II, care va fi de fapt un add-on de 15 misiuni single și alte 15 multi-player, cu o grafică nouă, cu multe bug-uri fixate și cu niște mici surprize. Ba tot discutând mi-au zis că fac și DK III. Probabil, mi-am zis eu, au lucrat atât la prima versiune încât acum au aproape gata trei Dungeon Keeper-e. Și nu se știe dacă n-am dreptate. Am întrebat de Creation și mi s-a spus că să-mi iau adio. Se pare că au engine-ul care e superb, (vă amintip de efectele de iluminare prin apă) dar n-au o poveste, sau să zic așa, un joc. Păcat. Dar întrebând eu de BOB pe care-l știam și despre care știam că plecase pentru un an în vacanță în jurul lumii, am aflat că tocmai se întorsese și se apucase de... THE INDESTRUCTIBLES. Ei și cum îl știu, o să scoată un joc pe cunste. Cam atât cu profețiile. Și dacă v-au plăcut să știți că și mie-mi place să le fac. Ba' se pare că și lor le place de cum profetesc.

-Bubble



NOUA PERSPECTIVA

E greu să scrii un articol care e Cover Story. Am încercat până acum cinci începuturi și de fiecare dată am renunțat rapid. Vroiam ceva care să spună cât mai clar ce a fost Mechwarrior, în afară de "cel mai bine vândut 3D sim din toate timpurile". Ceva din care să reiasă părerea de rău pe care am avut-o când am aflat că Activision a rămas fără drepturile de autor asupra universului Mechwarrior, retrase de FASA Interactive, precum și bucuria și curiozitatea ce m-au cuprins când am aflat de noua Achiziție a lui Activision, universul Heavy Gear. Da, da, pe față mi se vedea bucuria. Și-un râșnet.

de copyright (vedeți că minunea asta de cuvânt e destul de prezent) asupra Heavy Gear-ului sunt Dream Pod 9, băieți buni și nebuni la cap, care au făcut cu Activision un contract pe o perioadă îndelungată de mare de timp ca să permită o șlefuire și o perfecționare a universului și a jocurilor. Activision plănuiește, acum că are mână liberă, să abordeze mai multe genuri, conceptul Heavy Gear fiind extrem de ofertant. Probabil vom vedea și o strategie în timp real, pe aceeași temă, ceva gen Mechcommander probabil (FASA nu stă pe loc nici dânsa) poate un RPG... deocamdată, să vedem ce au reușit să facă pe domeniul în care Mechwarrior a fost rege. Și încă ce rege!

Povestea universului

Activision a lucrat și a șlefuit mult istoria, personajele, povestea, scenariul, jocul, într-un cuvânt universul Mechwarrior. Ultima producție a fost Mechwarrior: Mercenaries (GO5) joc de referință care a fost extraordinar de apreciat de-a lungul și de-a latul lumii gamerilor. Și de unde se aflau pe culmea dealului, călare pe Mechwarrior, iată-i pe cei de la Activision readuși din nou la punctul de pornire, încercând să facă din Heavy Gear noul 3D battle-sim care să rupă gura târgului.

Heavy Gear este unul din cele mai populare universuri RPG existente la ora actuală. Ce e ăla univers RPG? Păi... cum e Dungeons&Dragons, de exemplu, care e întâmplător cel mai popular. Deținătorii drepturilor



Scenariul jocului

Vă spun de-abia acum, ca să-mi fac totuși datoria, că jocul e un simulator de robot. Te afli așadar într-o mașinărie de tipul unui Macron apărător universului, înarmată zdravăn și blindată la fel, pe care o



pilotezi la fel cum ai pilota... nu știu, un tanc, mașină, bursuc, mă rog, încercând să sfărâmi în luptă indivizi dotați cu scule asemenea, laolaltă cu eventuale mijloace de luptă mai convenționale, gen tancuri, elicoptere. Asta e principiul. Scenariul vine acum.

Acțiunea se petrece peste vreo 4000 de ani. Pământul, după ce s-a dat de ceasul morții și a trecut prin tot felul de încercări, a reușit să colonizeze spațiul. Și l-a colonizat așa de bine că a umplut jumătate de galaxie. Urmând viziunii lui Asimov, Terra a căzut oarecum în dizgrație, iar lumile colonizate au urmat o pantă ascendentă evoluând mult peste nivelul bătrânului Pământ, incapabil acum de călătorii interstelare.

Una din cele mai vechi colonii, Terra Nova, este una din cele mai prospere, ceea ce nu împiedică populația respectivelor planete să pornească un război numai bun să accelereze un pic progresul tehnic. Aceste progres tehnice a dus la inventarea primului Gear. Contrar îndemnului "să facem din tun tractoare", oamenii de pe Terra Nova au transformat roboții folosiți la diferite munci ale societății în mașini de luptă. Noile "scule" erau perfect adaptate terenului accidentat și au devenit rapid principalul mijloc de luptă pentru ambele tabere.

Între timp, la conducerea Pământului a venit o formațiune de răi, care, nici mai mult nici mai puțin, a pornit un război de recucerire a Galaxiei. Așa se face că Terra Nova, măcar de război între Nord și Sud, s-a găsit în fața unei amenințări exterioare, reprezentată de armata Pământului, armată îndelung de puternică pentru a face arșice întreaga planetă. Acesta a fost momentul în care Nordul și Sudul s-au unit și au dovedit că unealta numită Heavy Gear este ceea ce a fost proiectată să fie: avântul decisiv.

Odată războiul terminat și forțele Terrei alungate, vechile conflicte au reapărut, iar războiul între cele două emisfere se află din nou pe punctul de a izbucni, ba chiar un pic dincolo de acest punct. Aici începe jocul.



HEAVY

cea a unui Mech,
anumite arme
neputând fi montate
decît în anumite

locuri (gun-uri în mîna dreaptă, lansatoare de grenade în mîna stîngă, lansatoare de rachete pe umeri sau în spate, mortiere în spate etc.) Bineînțeles, în funcție de forma corpului și a șasiului, pot exista diverse variațiuni (gun-uri montate pe cap sau pe corp etc.)

Tot engine-ul este răspunzător și de lucrul cu obiectele din joc, în sensul în care seîngrijeste cît de cît cu respectarea unor legi ale fizicii, oricare ar fi acestea. Ideea e că legile fizicii nu prea au ce căuta în Heavy Gear, lucru de înțeles în bună măsură, pentru că nu vîd unde ar mai fi dinamismul și libertatea de mișcare, dacă ar fi respectate legile de mișcare ale unui robot de 10 tone. Cert e că mîgăoana de metal pe care o conduci e sprintenă ca o căprioară, mă rog una mai bolnavă așa, și poate să facă o mulțime de lucruri, de la sărit, la mers pe suprafețe dubios de înclinate. Repet, deși poate arăta ciudat, este de înțeles pentru că ține de jucabilitate. Ce ziceam?

Mășinările din Heavy Gear sunt mai mici. Producătorii au transpus foarte bine asta în joc și astfel totul a devenit mai dinamic, fără să pară foarte mult din grandioare. Nu trebuie urât că roboții din Heavy Gear erau folosiți inițial la muncă, nu știu dacă agricole, iar odată modificați, principalul avantaj în fața tancurilor și a blindatelor clasice a fost extrema mobilitate și posibilitatea de a ajunge în locuri inaccesibile acestora.

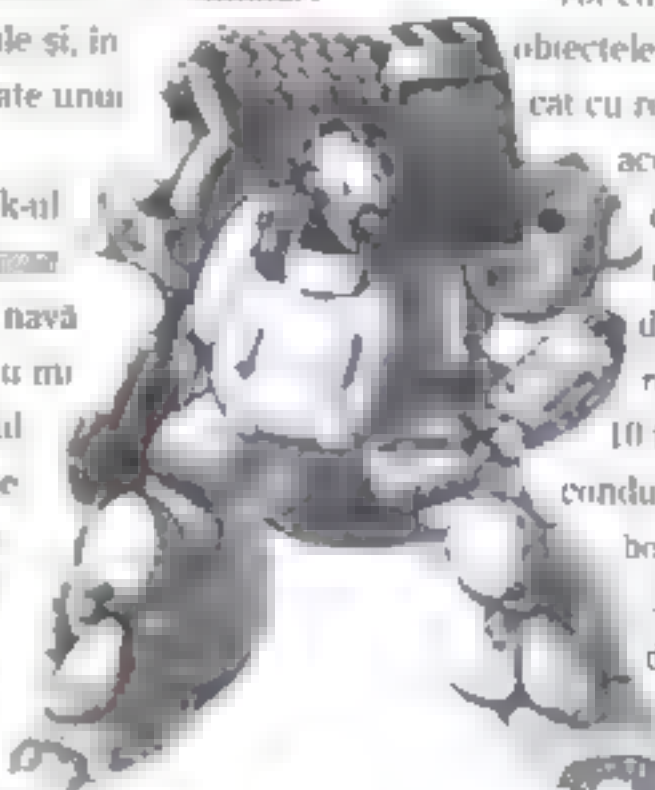
Le e mai puțin bine este că un Gear este înfinit mai puțin rezistent față de un Mech. Echilibrul între armele existente și armuri este cred un pic prinos gîndit, fără a

tehnică adică grafică, nu? Fi, nu chiar. Există două aspecte, unul de laudat și unul de criticat. De bine este faptul că engine-ul grafic a fost îmbunătățit, deși nu extraordinar de mult. Sunt mai prezente efectele de iluminare iar obiectele explozie și, în general, tot ce dă bogăție și varietate unui joc, a fost împodobit cu câte ceva. Exploziile sunt mai zemoase, iar look-ul obiectelor e mai detaliat. La un moment dat ai ocazia să admiri de aproape o navă sau un elicopter și nu poți să zici că nu ți-au plăcut. Este, bineînțeles, și meritul designerilor care știu să-și facă meseria. Într-o luptă am tras cu un stinger și mînuie într-unul adversar și pe cînd trăgea și el, s-a moară, am văzut pe carcasa Gear-ului respectiv efectele alea de... electricitate albastră, scăpată de sub control, alea care se văd în orice film sau desen animat atunci cînd bagă cineva destul de prîză. Imaginea a fost excelentă, dealtfel am și putut un LA pe foaia cu idei.

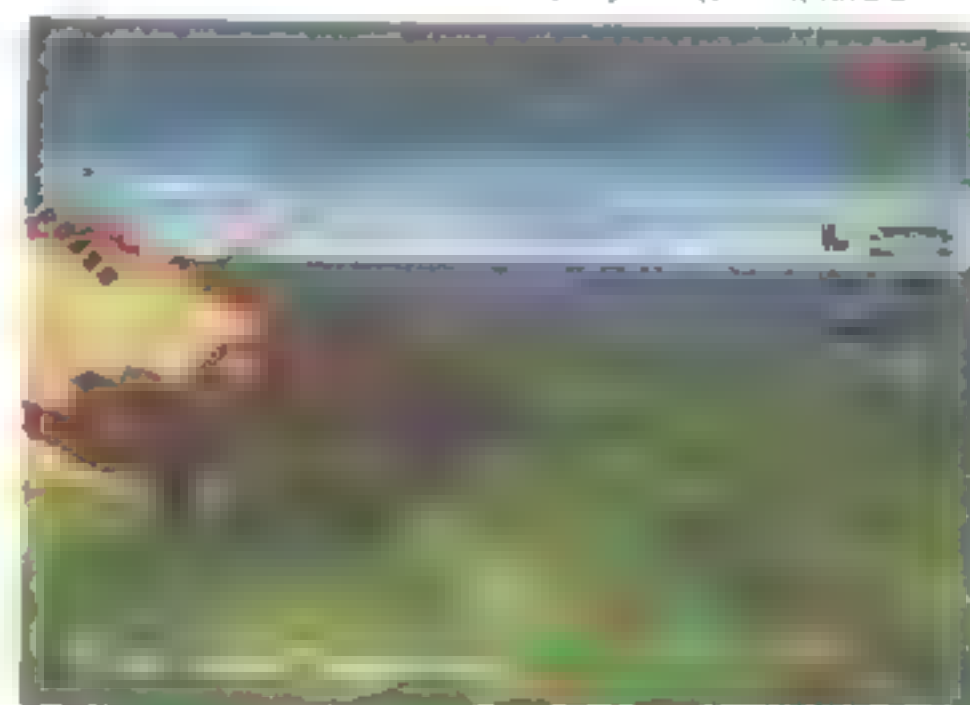
Mai puțin bine este faptul că producătorii nu au schimbat nimic esențial, astfel că cei care au reproșat calitatea grafică MW-ului, o să se reproșeze și HG-ului. Nici măcar o placă 3Dfx nu schimbă radical situația, problema fiind mai degrabă de viziune asupra lucrurilor. Peșajul din HG, ca și cel din MW, este încă prea gol, prea lipsit de forme și structuri. Terranova, jocul, de exemplu, este cu mult deasupra la capitolul ăsta. Să nu uităm totuși că Heavy Gear este, esențialmente, un simulator, iar aspectul grafic a fost tratat ca atare.

Pînă la engine-ul de pus texturi pe poligoane există și cel de mișcare. Poate aici e momentul să spun că roboții din Heavy Gear sunt mult mai mici decît cei folosiți de către clanurile din Mechwarrior. Cel mai greu robot existent în Heavy Gear, dintre cei predefiniți, este un Mamouth aparținînd CNCS-ului (Confederated Northern City-Sates) care are 21880kg, iar de partea cealaltă, AST (Allied Southern Territories) posedă un Strider (tip de robot) numit Naga, ce cântărește sub 16000kg. Cei care cunosc problema știu că în Mechwarrior, existau roboți de 100t. Asadar Heavy Gear este adus mai spre stilul dinamic carea ce înseamnă că gîsca mișcări în plus sunt binevenite. Există două mari plusuri, unul mai important ca celălalt. Robotul pe care îl pilotezi posedă capacitatea de a ingenuchea (capacitate folosită mai ales pentru a te ascunde sau pentru a te feri de flegma de foc a adversarului). Al doilea lucru pe care îl poate face un Gear este să arunce și să culegă arme. Chestia asta nu e valabilă decît în cazul armelor din "mînă", adică nu poți să culegi

arme care se montează pe diferite părți ale corpului. Din punctul ăsta de vedere, structura unui Gear este diferită de



într-un, o să discuti în cele ce



GEAR

devini extrem de deranjant. Luptele au tendința să dureze puțin, pentru că un Gear ce a încasat câteva salve mai serioase este aproape mereu "pe lângă". Ce poți tu, ca jucător să faci este să pui mâna și capul și să-ți construiești propriile modele de roboți. Partea asta a jocului este, ca și în MW, responsabilă cu o mare parte din savoare. Ai ocazia să-ți manifesti creativitatea distructivă (?) pe două nivele. Primul nivel este cel în care construiești Gear-ul folosind diferite componente, mâini, picioare, arme, motor, cap, toră etc. Cel de-al doilea nivel îți permite să iei fiecare componentă în parte și să o modifice în amănunt. De exemplu poți să iei o pereche de picioare și să-i schimbi tipul de încheieturi ca să obții un anumit efect, mobilitate sporită, rezistență crescută etc. Bineînțeles, toate acestea se simt pe câmpul de luptă. Dacă ai o mână de un leu jumătate o să ochești mult mai greu, iar niște picioare solide o să-ți scadă mult din viteză, permițându-ți în schimb o nesimțire mai mare în fața atacurilor (picioarele sunt unul din punctele cele mai sensibile) și tot așa.

Totuși, una peat alta, totalul dă bine. Pe mine unul m-a prins și chiar dacă Mechwarrior: Mercenaries m-a plăcut mai mult, cred că rezultatul e bun pentru o primă întâlnire a celor de la Activision cu un nou univers.

De ce mi-a plăcut mai mult MW? Probabil că primul lucru pe care-l reproșez unui Gear este faptul că merge cu combustibil (nelimitat) și nu cu energie generată de reactor. Prezența reactorului ca parte vitală a unui Mech generează dureri de cap și satisfacții din cele mai puternice. Multe arme folosite în MW făceau uz de reactor, care să încălzească și trebuia mereu să-ți proiectezi robotul având grijă să păstrezi echilibrul între cantitatea de arme și numărul radiatoarelor de căldură, ținând cont și de temperatura mediului în care se ducea lupta. Aici, toate armele, cei drept mai multe și mai variate, merg pe bază de muniție, chiar și cele pe bază de energie merg cu baterii. Numărul lor e limitat de posibilitățile de montare pe Gear și nu de altceva. Știu că mi-a plăcut foarte mult când în MW m-am umplut robotul de arme și la prima salvă am explodat cu succes laolaltă cu reactorul ultrasolicitat.

Ce posedă Heavy Gear în plus față de MW este perioada de timp scurtă, care a permis producătorilor să mai gândească niscara ideii minunate. De exemplu, un raid aerian în Heavy Gear nu este un soi de baghetă magică ce face praf inamicul și te scapă de belea. Un raid aerian înseamnă un roi de năvule care încep să dea ocol obiectivului împingându-l cu muzerile din înaltul cerului,



până li dau gata, ceea ce durează un timp. Realism nu?

S-a dat mai mare importanță armelor cu tir curb. Robotul inamic este după dealul ăla? Încercăm cu un Guided Mortar, care trage până unde nici cu gândul nu gândești și mai e și ghidat pe deasupra. Tapân. Ca și ideea că roboții au roți și pot la o adică să ruleze, atingând viteze mult superioare celor posibile "la pas".

Tot tapână a fost și faza când am rămas fără muniție și cu mâna dreaptă făcută arsice, neputând deci să mai culeg vreo armă, iar ultimul inamic avea un picior distrus și se afla întins pe jos, făcut pe jumătate praf. Normal că am încercat să-mi desăvârșesc opera călcându-l în picioare și, spre mare mea încântare, a mers.

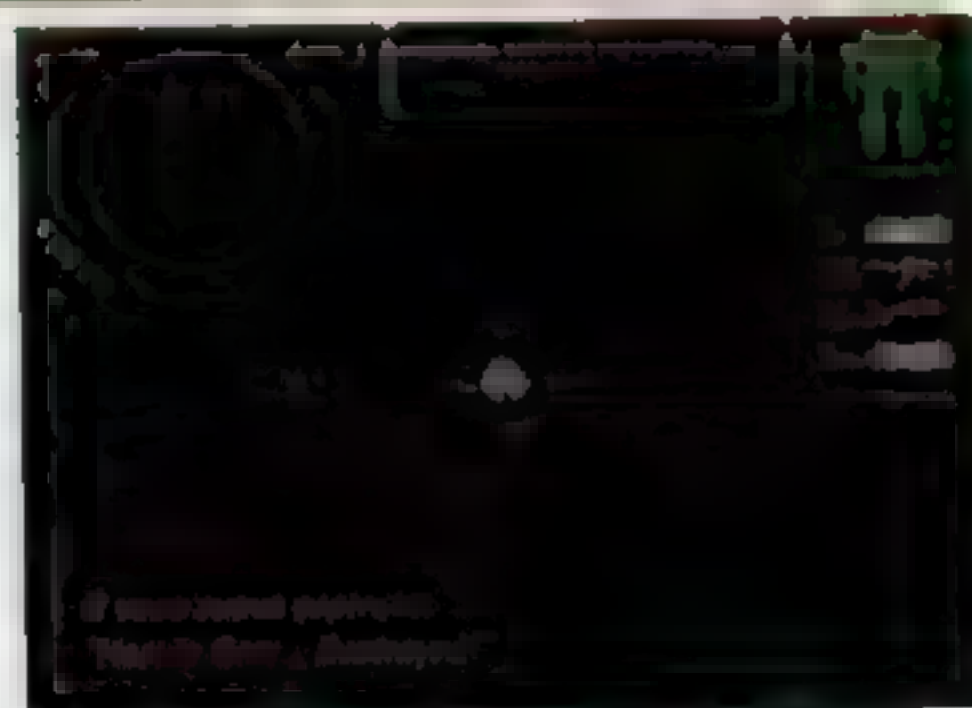
După ce l-am pisat un pic, a catadicsit să explodeze, ce drept lăsându-mă și pe mine mai mult mort decât plin de viață.

Încă ceva. A fost adăugată o dimensiune jocului, una extrem de importantă, care conferă adâncime acestuia și care sporește rău de tot farmecul aceia de RPG.

Cum adică? Păi, de-a lungul jocului (Story sau Tour Of Duty) cari după tine o cutuță cu AI-ul Gear-ului pilotat. Pe măsură ce joci și câștigi experiență, AI-ul ăsta se dezvoltă, iar Gear-ul în care-l vâri capătă noi și minunate plusuri: un plus la viteză, senzori inteligenți (asta după ce într-o misiune am avut de-a face cu un trădător), un plus la mobilitate etc. Partea asta de RPG este binevenită într-un univers robotizat și în consecință standardizat la maximum. Introducerea elementului "uman" este mai mult decât bine venită.

Totul ce nu mai e loz

N-am zis nimic despre multiplayer, dar mci n-ar fi mult de zis. E de la sine înțeles ce satisfacție ai când i-o



tragi adversarului uman folosind un model propriu de robot. În plus, misiunile single-player par oarecum prea ușurele așa că... eh, ca de obicei.

Concluzionând, Heavy Gear se află undeva sub Mechwarrior 2: Mercenaries. Elementul de RPG introdus, deși excelent, nu reușește să recupereze tot handicapul generat de lipsa unui puternic aspect de... nici nu știu cum să-i zic, strategie de construcție? Management al resurselor? Mă rog.

Poate mi-a plăcut mie prea mult Mechwarrior, poate că sunt trist pentru pierderea universului acestuia, nu știu. La urma urmei, Heavy Gear este un soi de "a doua primă încercare" a Activision și nu pot să zic că le-a ieșit rău, ba chiar îmi pare mie că merită un... Go?

Bugs

Ce ne place

- Dimensiune sport
- Grafică îmbunătățită
- Elemente de RPG bine dozate

Ce nu

- Mai puțin "strategie"
- Mai puțin gândire

86

Fallout



...bine oameni buni, luați-vă izmenele de plumb, masca de gaze cu filtru pentru izotopi de tip B și ciupicu de otel pentru că ne aflăm la 80 de ani de

la catastrofa nucleară din 1950

Razboiul ălu mare a avut loc și oamenii - o parte din ei - trăiesc în vault-uri (-bolta, pumișă, criptă, cavou, visterie, casa de bani, salt, vultă, ahem) subterane, așa cum put. Dar, cum o nenorocire nu vine niciodată singură, sistemul de purificare al apei din Vault 13 s-a făcut țandări și a apărut pericolul cantaminării. Așa că cineva trebuie să-l repare, adică să iasă la suprafață, într-o lume plină de mutanți, goli, violenți, radiați, tranziție, macrostabilizare economică și alte băzdăganii periculoase. Și, ce e cel mai grav, cineva ăla ești tu

Cam asta e povestea din Fallout, un RPG pentru PC sau MAC, cu perspectivă izometrică, 3rd person view, făcut de aceeași echipă de la Interplay care s-a ocupat și de Wasteland, joc ce a avut mare succes la vremea respectivă, prin 1986. Universul și unele elemente de scenariu sunt împrumutate, sub licență, de la GURPS, firmă care se ocupă cu editarea cărților RPG, de genul "Mercenarul"-ui, apărută la editura Nemira acum câțiva timp (e un reprezentant submediocru al genului).

Ca să găsească un înlocuitor pentru cipul defect al instalației de purificare, jucătorul va trebui să se plimbe prin 15 locații, totalizând sute de locuitori și având fiecare propriul stil de grafică. Nu o să ajungă numai să te plimbi. O să trebuiască să rezolvi peste 50 de mini-quest-uri, toate având

mai multe soluții, jucabilitatea fiind crescută astfel puternic.

Modul de soluționare al unui quest depinde în primul rând de tipul personajului ales sau creat. Ca în orice RPG onorabil, Fallout oferă trei eroi cu personalități predefinite: Combative, Deceptive sau Diplomatic. Bineînțeles, poți să modificei oricare din tipuri, putând chiar să-ți creezi propriul personaj de la zero.

S-a dat o mare atenție caracterelor personajelor, fiecare având anexată fișă biografică, cuprinzând și motivele care îl animă. Editorul de personaje îți permite să modifice tot (varsta, sex...). Domeniul în care mi se pare, însă, că Interplay a excelat, este cel al conceperii și intercorelării caracteristicilor personale.

Trăsăturile de bază influențează caracteristicile generale, talentele și din plin desfășurarea acțiunii. Strenght-ul, nu spațiul inventarului modifică numărul de obiecte pe care le poți căra și în general caracteristicile de luptă. Inteligența modifică numărul de puncte pe care îl primești per level de inteligență, oferă noi opțiuni de dialog cu ceilalți și se adună la punctajul multora dintre talentele pe care le ai. Norocul, foarte scăzut sau foarte mare poate modifica întâmplările prin care treci. Caracteristicile sunt adecvate timpurilor (exemplu Radiation Resistance) și

acoperă o mulțime de situații,

dar mai ales reflectă

lupta de aproape sau de la distanță,

rezistența la

radiații,

răniri sau otrăv.

Talentele sunt și ele adaptate uni-

versului respectiv, personajul putând fi skill-at în domeniul armelor cu plasmă sau laser, medicină, înaltă tehnologie, negustorie (mai explicit să convingi oamenii să-ți vândă ieftin și să-ți cumpere scump) sau în domeniul explozibililor; asta chiar dacă cele mai folosite skill-uri sunt loepick și steal. Mai există și niște caracteristici speciale, opționale, care oferă atât avantaje cât și dezavantaje. De exemplu "Fast Metabolism"

REZUMUL ARTICOLULUI

NU stați prea aproape de revistă când citiți articolul

NU începeți derularea citirii articolului dacă sunteți obosiți sau nu ați dormit de mult (timp)

15 în medie 10-15 minute după fierare minut de citit.

NU păstrați filme, casete sau dischete în apropierea revistei, atunci când e deschisă la prezenta pagină

care te ajută să te vindeci mai repede dar te face mai sensibil la radiații sau otrăviri; ar mai fi la acest capitol "One Bender" care te face mai bun în mănurea armelor care se folosesc cu o singură mână dar mai neindemânic la folosirea celor care se folosesc cu două mâini.

Grafica-SVGA - este bine lucrată în general (obiecte, decoruri, personaje) atât sub aspectul designului de anii 50 decadente, ideilor cât și sub aspectul calității. Când discuți cu celelalte personaje o faci din perspectivă first-person și poți vedea pe fața celui alt, datorită animației amănunțite, dacă i-a plăcut sau nu ce i-ai spus. Mai mult, Interplay promite că personajele vor ține minte cum te-ai purtat cu ele; asta dacă nu te împușcă sau le împuști după finalul discuției, pentru că, din câte am văzut, respectivii stau bine la reacțiile imediate.

Fără să aducă jocul la un nivel nemaiîntâlnit de interactivitate cu peisajul, interfața este de



de la Interplay

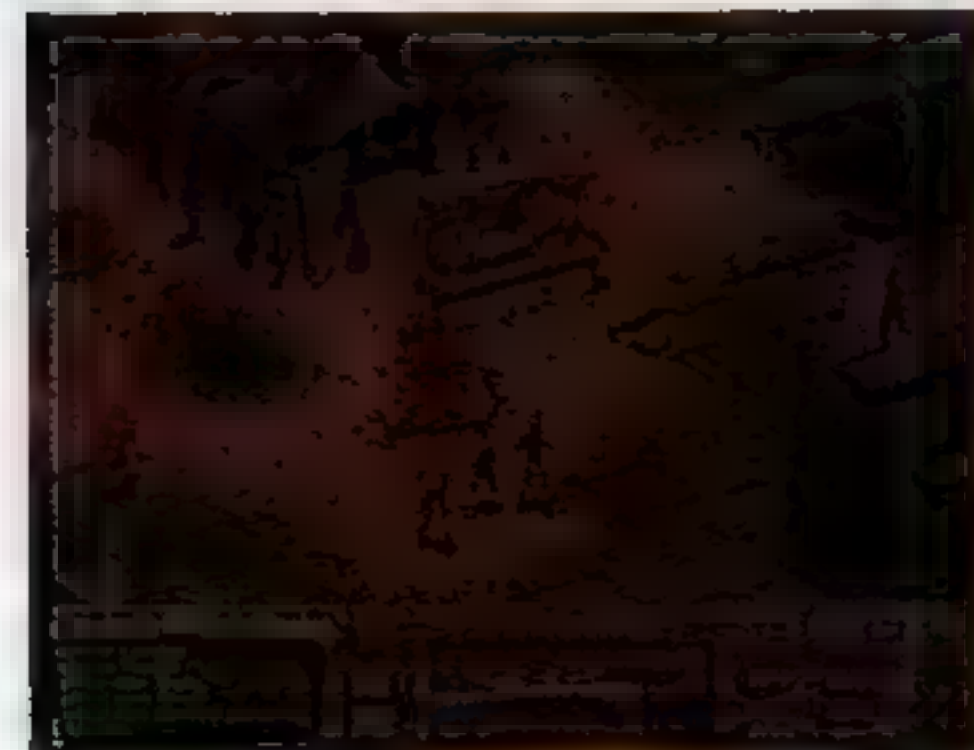
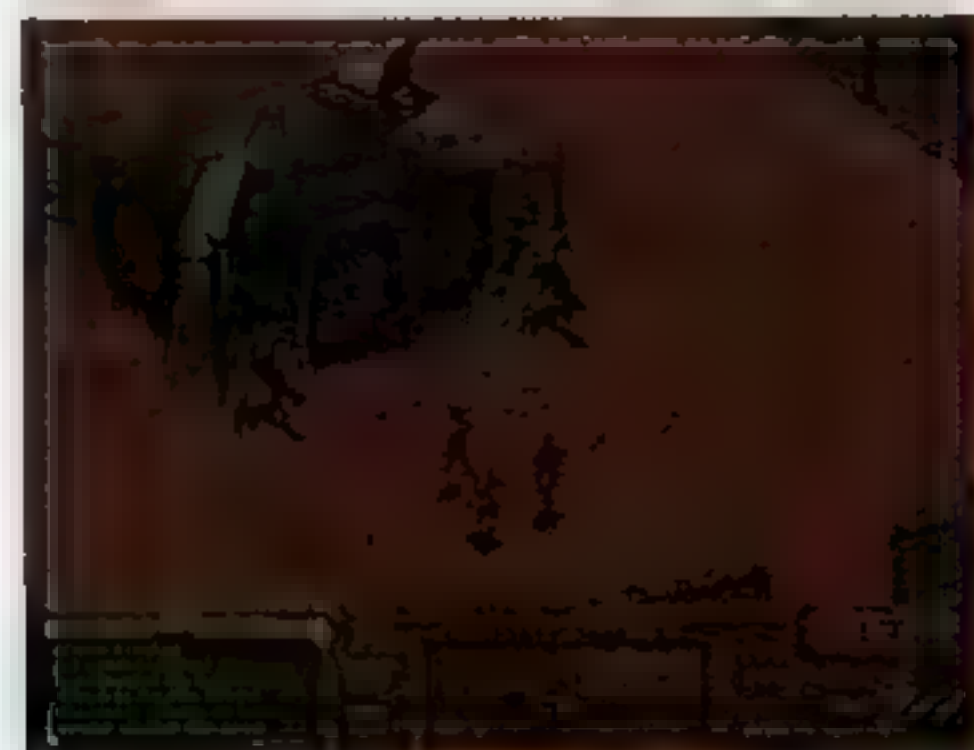
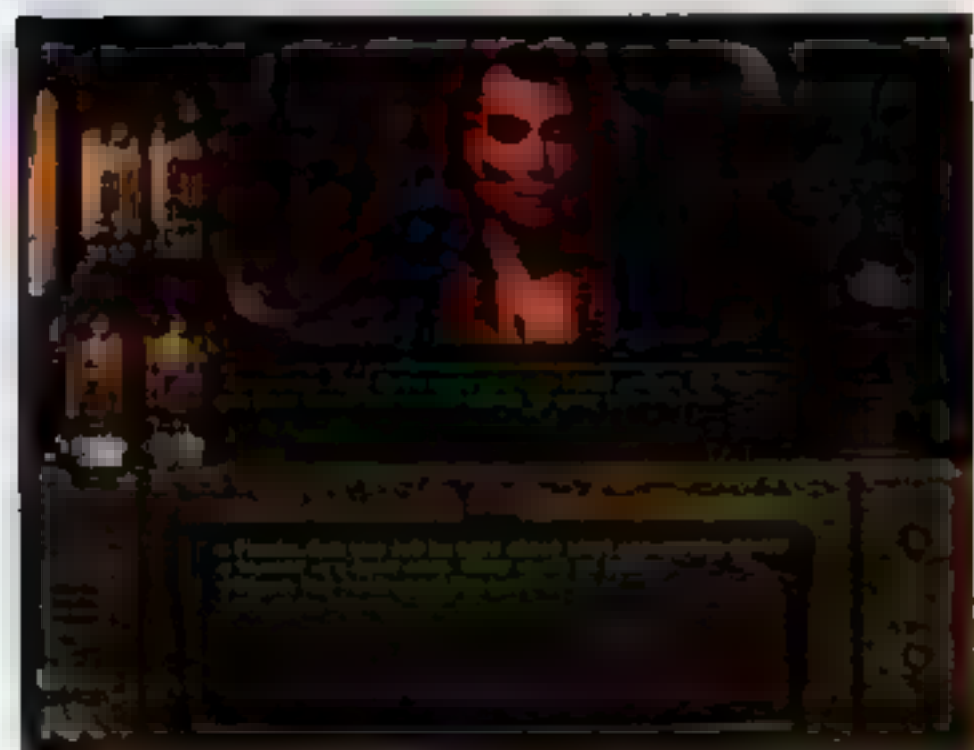
genul celor din quest-uri: / te uiți / vorbești / iei / deschizi.

Unul dintre elementele de atracție ale Fallout-ului este lupta care este bazată pe ture. Îți oferă o groază de opțiuni pentru diferite tipuri de arme. Te poți lupta cu aruncătorul de flăcări, pușca-mitralieră, ciomagu', mâna goală, pistolul laser și o mie de alte chestii. Ai diferite tipuri de muniție, poți trage automat sau foc cu foc, poți ochi diferite părți ale corpului inamicului ca să-l rănești, mutilezi sau să-l omori (deși cămele pe care l-am împușcat în picior a murit bine mersi). Când tragi victimele se dezmembrează, explodează sub șocul rafalei sau pur și simplu se prăbușesc într-o baltă de sânge. Cât despre AI-ul luptei, este OK.

Pentru a ușura desfășurarea aventurii beneficiezi de un jurnal în care îți apar informațiile pe care le-ai cules, obiectivele pe care le ai de îndeplinit și hărțile locațiilor pe unde ai fost.

Te poți odihni începând cu zece minute și tot așa până te faci bine. Și astea nu su int decât câteva dintre opțiuni.

-CZ



Una din cele mai pline de culoare
Una din cele mai economice și raționale
Una din cele mai bune din punct de vedere al jocului

STAND PE VINE

C&C 2: Tiberian Sun

de la Westwood Studios

*"Comrade Chairman,
I am the future"*

Kane - Red Alert

Cam astea sunt informațiile pe care am reușit să le strâng despre C&C-ul 2. Unele sunt confirmate de firmă în mod oficial, altele sunt foarte probabile, dar să nu mă înjurati dacă se răzgândesc cumva westwoodzii.

În primul rând este vorba de engine care, lucru sigur, va fi complet schimbat și nu doar renovat, așa cum s-a întâmplat la trecerea de la C&C la Red Alert. Tehnologia folosită va fi bazată pe voxeli (un fel de pixeli cu volum), la fel ca în cazul Blade Runner-ului, unde tehnologia Voxel a ajutat la crearea decorurilor, cu adevărat fantastice. Asta ar trebui să aducă strategiile în timp real la un nivel de tridimensionalitate nemaivăzut până la momentul respectiv. Din acest motiv, Westwood a abandonat Direct 3D-ul făcut de Microsoft, ca fiind prea lent. Astfel, s-ar putea să fie nevoie de un chipset 3D.

Și pentru că tot vorbeam de 3D, ar fi de completat o nelămurire. Cei care au urmărit filmul de la sfârșitul primului Command&Conquer, s-au întrebat probabil dacă Tiberian Sun va fi o strategie în timp real sau un shot'em up, down sau în vreun fel oarecare. Deși prima variantă a fost confirmată, există un proiect de viitor al firmei Westwood, C&C: Commando, care va fi ceva gen Quake.

Data de lansarea a jocului nu a fost fixată, însă gurile rele spun că problemele financiare și celelalte proiecte la care Westwood a lucrat, o vor împinge spre sfârșitul anului 1998.

Acțiunea se va desfășura, cronicologic, după Command&Conquer: Tiberium Conflict (potrivit unora numele este Tiberium Dawn) și va suna în felul următor:

După ce GDI-ul a bătut măr NOD-ul, organizația respectivă (departe de a fi redusă la tăcere de moartea lui Kane) s-a supărat și a cucerit toată lumea, exceptând Antarctica, unde vechiul nostru prieten, Generalul Shepherd se află la comanda ultimei baze GDI. Kane, readus la viață ca ciborg, se pare că va conduce ostilitățile de partea

cealaltă (asta n-a apucat să fie confirmat de către producători, dar nu-l văd pe Joe Kucam, alias Kane, ditamai directorul de Full Motion Video la Westwood, să stea pe tușă). Tehnica s-a mai îmbunătățit și sper că și unitățile vor beneficia din plin de avantajele viitorului. Lumea în schimb, suferă de pe urma mutațiilor provocate de tiberium, ceea ce a dus la apariția unei noi tabere în teatrul de luptă. Freaks (nume temporar) este numele care reprezintă respectiva tabără de mutanți.

Ca o găselniță legată de acest lucru, se pare că, dacă o să lași prea mult un trupete într-un câmp de tiberium, acesta devine mutant și pierzi controlul asupra lui. Pe de altă parte, mechtrooper-ii, tot zvon, vor fi protejați de costumele alea hoare care apar în filmul de la finalul C&C. Alte zvonuri anunță că trupele se vor putea cățăra și vor putea să înoate (m-ar mira să nu poată face măcar atât) că știința își va spune cuvântul aducând trupe de comando subacvatice și anti-tanc, precum și arme cu laser, platforme mobile pentru elicoptere Orca și alte chestii de gen. De asemenea, este posibil să poți debarca trupe de pe baze orbitale și să îți muți trupele pe harta globală, dintre misiuni. Hărțile din misiunile propriu-zise vor fi de două până la patru ori mai mari decât în Red Alert. Sigur este că se va păstra specificul ambelor tabere. Unii mai înclinați spre forța brută, iar ceilalți beneficiind de unități cu capacități speciale și mai mobile. Cam ca în C&C.

Nu mă îndoiesc că filmele dintre misiuni vor rupe inima târgului.

Un nou concept care își ițește capul în domeniu și care sper să-l văd cât mai bine realizat în Tiberian Sun, este acela de "living battlefield". Asta înseamnă că vor exista schimbări de vreme în cursul unei misiuni, ploaie, zăpadă, cutremure, vulcani, cicloane, tornade și vrăjitori din Oz. O misiune poate începe pe timp frumos și termina cu ploaie, bineînțeles, totul afectând trupele.

Despre editorul de nivele nu se spun decât lucruri generale. Că o să fie bun și o să aibă opțiuni numeroase, nu ne îndoim.

În viitorul îndepărtat se crede că obişnuitul add-on cu misiuni va purta numele Tiberian Wars, iar următorul joc de sine stătător al seriei se va chema Command&Conquer: Tiberian Twilight. Mai aproape de noi (cât de aproape poate fi sfârșitul lui 1998) se află Dune 2000, o versiune SVGA a bătrânului joc ce a jucat rolul de capsă în explozia ce a fost declanșată de trăgaciul numit C&C.

Cam atât.

-CZ

War Wind 2

PS-98/16M
2X CD-ROM
Sound Card
Win95

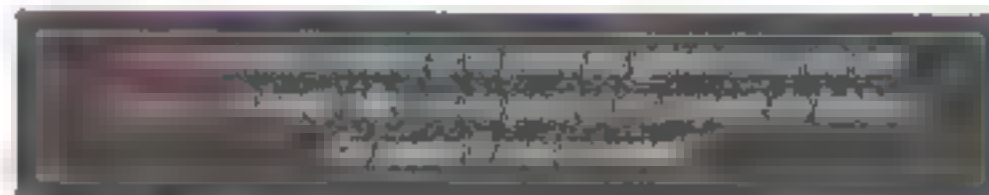
PS-98/24M
3X CD-ROM
Sound Card

- Dile ca am facut ce am facut cu toate ca
- m am oprit din toate puterile sa nu se intampe
- dar ce sa i faci asa este viata. Va trebui sa mi
- scriu negru pe alb parerea despre WarWind 2
- Dar problema nu se gaseste aici ci in faptul ca
- pe cuvântul meu că m am strădui să gasesc
- ceva cat de cat interesant si atractiv in joc
- Insa lucrul este beton si încă monoton nu se
- lasa cu una cu doua asa pentru primul venit

Buuuuuun! E de rău.

Dacă la prima ediție a acestui Vânt de Razboi (nu înțelegeți gresit chestia cu vanturile, sau poate că tocmai așa o fi...) am înțeles și poate un pic trecut cu vederea că s-a pus baza pe noutatea conceptului de evoluție, că era o mare chestie să furi mașinile fără sofer sau să recitizi oamenei de care aveai multă nevoie, dintr-o cărciumă dar a fost omisă partea de strategie, la această a doua ediție chiar este de neiertat acest lucru. Pentru cei ce nu sunt înșipți în problemă (în să reamintesc că WarWind este o strategie în timp real, dar Azul este atât de sublim încât lipsește cu desăvârșire (ca să zic așa)

La început am crezut că sunt eu prea destept. Mai apoi am bănuț că producătorii au uitat din grabă să adauge și modulul cu pricina. Până la urmă m-am lămurit la a crede că acest joc se adresează persoanelor dolate cu un IQ



sub 25

Dacă de prin partea părții de strategie care ar fi trebuit să reprezinte partea principală a jocului nu ne vom aștepta la prea multe, în schimb grafica și sunetul nu ne oferă absolut nimic în plus. Da, da, nu e nimic nelogic în fraza de mai sus și, cel mai grav, nimic neadevărat. Nu spun că nu sunt drăguțe mașinutele și vaporășele și pomșori, da' nu este suficient. Și de fapt să nu înțelegeți că sunt frumos desenate, ci numai acceptabil

Buuuuuun!

Ce mă bagă cel mai mult în durere este sunetul, deosebit de prezent în joc. De câte ori selectezi o unitate, de atâtea ori îți tranteste aceeași replică nesărată, care te calcă pe scarță și-ți bate cu ciocănelul în timpan de-ți urlă trompa lui Eustache. Poate fără sunete ar fi mult mai bine. Să rămână doar cele ce imită strigătul peștelui sau chemarea păstărnacului

Si era să mai uit de o chestie importantă, pe care o apreciez sau o critic (totdeauna obiectiv) algoritmului de căutare al drumului. Cu totu cunoaștem cât de necesar este să ajungă o unitate dintr-un punct în altul pe drumul cel mai scurt și cât mai repede. Eh, prieteni, de data aceasta nu este cazul să studiem drumul făcut de o mașinuță sau un human pentru deplasare. Să fiți siguri că respectă cu sfințenie regula după care distanța cea mai scurtă între două puncte este zig-zag-ul.



În continuare mai pot enumera o listă de lucruri mai mult sau mai puțin importante, dar care presară sarea și piperul unui joc. Respectul ce îl port celor de la Mindscape mă face însă să mă limitez la o prezentare pe scurt a jocului, lăsându-vă plăcerea să încercați singuri să descoperiți și alte povești din cripta strategiei. Am glumit. Să nu cumva!

Pentru a încheia pe un ton mai optimist nu pot să trec cu vederea că rămâne o idee interesantă, vorbind absolut la modul general și fără a da detalii. După umila mea părere, de om care l-a jucat forțat, producătorii ar fi cazul să se limitez la WarWind 2, dacă tot au pierdut timpul să-l realizeze

-Mazer

Ce ne place

Ce nu

raspunde mi



Legal Crime

Byte Enchanters

Minim	Recomandat
PS-75/16M	PS-133/32M
2X CD-ROM	4X CD-ROM
SUGA Card	Sound Card
Win95	

Sunt reguli și reguli. Se întâmplă ca odată cu simplul fapt că te-ai ciocnit de o persoană, pe stradă sau în drumul tău spre glorie, să realizezi o altă față a întregii orânduiri. Să înțelegi dintr-o dată totul diferit, ca două sisteme perfect valabile sub aceleași aparențe. Unul propulsat și altul... care-l propulsează. O să-mi spui că bat câmpul. Dar, dragul meu, dacă admiti că tu însuși ești o ființă duală și că nu odată ai făcut ceva împotriva voinței tale, iar dacă pe deasupra ai căuta să vezi compromisul făcut pentru fiecare lucru, în fiecare afirmație, în fiecare cot în toate secunde și locurile din lume ai descoperi încet, partea a doua. Și vei înțelege atunci și vei da un nou sens cuvintelor: politică, economie, drept, adevăr, justiție, om, oameni, mai mulți oameni, bani, noi... mafie.

Vine poliția umflă oamenii. Mituiești poliția, data viitoare nu mai vine.

Când toată lumea e fericită și plătește pentru tine, ai bani de investiții. Și mai bagi un cazino, un bordel, un bar marfă, chestii d'astea meseriașe. Da' dacă-ți merge treaba iar vine poliția și te ia la bani mărunți; le mai dai și lor că-s și ei oameni. Dar vine un grangur din cartieru' ălilant și se dă smardoi. Păi ce bă fir-ai, fi-ți-ar... de golan, te dai valvă la mine. Pui flacăii la treabă, nu stai la discuții, că te sabotează, pune bani și-si bagă nasu-n ciorba ta. Te fură și te fac ăștia la cont de n-ai tu aer. El dă cu băjeții lui, tu cu frumoșii tăi și la urmă nu mai merge. Dai fuga la minister, vorbești cu ceva bașlani, un pic pe la armată, un pic în senat, mai dai pe la interne, la serviciu 'coloșă și te scoți de niște oameni, profesioniști de profesie. Băieți de băieți. Pî-dear...cum, merge așa? Nu. Și după ce faci curat, să vezi cum merge treaba.

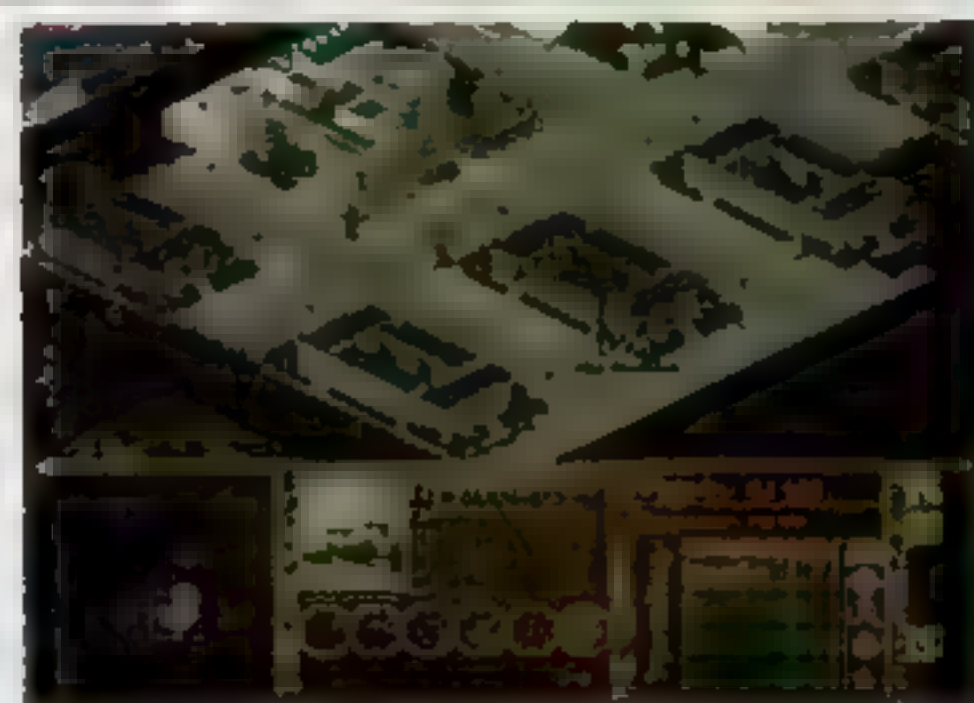
Banul te face mai stilat

Pune, fă proasto, mâna și mai cîleşte ceva, că mă faci dracu' de răs la casino! Și uite așa, știind despre ce-i vorba, să tratăm un pic marfa noastră. Tehnic, jocul lasă mult de dorit fiind făcut de o echipă de dornici neprofesioniști. Interfața este greoaie necesitând o grămadă de click-uri. Pe de altă parte jocul este foarte dinamic fiind tot timpul în posibilitatea unui faliment. Dacă pentru o scurtă perioadă n-ai reușit să-ți plătești oamenii, vor trece repede de partea adversă. Și din momentul ăla aleluia maică.

Practic, Legal Crime este o combinație de strategie în timp real într-un peisaj urban cu o strategie economică. Fiecare cucerire aduce bani. Bani trebuie bine investiți. Dacă ar face Byte Enchanters un engine mai de Doamne-ajută, cu mai mult de 256 de culori și s-ar pricepe și la un AI, jocul s-ar deda la titluri mari, căci la atmosferă și gameplay se pricep oamenii. Și de aia e mare păcat.



Text: Charlie Delavace din 'Trips' Muntelelor' e om de best. De acic e aliat.
Dialog: Există și un Fog Of War care dispore pe mărșă să-ți extrică stoma de infuziuni.
Dialog: Care Capitalism (jocul)? Linda? Cine?



Roger a vrut să facă un server în România pentru Legal Crime. Ideea nu e încă abandonată dar posibilitatea de a inaugura ceva încă mai tare în țara noastră, la noi în țară adică, la embula-sioncuplactozafupat prea tare. Momentan. Va trece până la urmă. Deocamdată rămâneți cu ce se poate, de pildă cu minunata adresă pe nume <http://gameover.kappa.ro> până nu se schimbă și asta. Hai pa!

-Bubble

Le ne place

Îi plătește pata ala pe care a avut când oră mî și-ți lăsa alții mai mari bomboniere: de-ai stearca pe unul mai slab.

Grafica nu e extraordinară și se putea un pic mai dinamic, măcar pentru atmosfera.



Ala, uite numai ce venit! Și totuși lăsa să muncă și
E drept că ne' să mînuiești. Pe fiecare după grad. Și golan.

78

Warlords 3

Producator: SSG

PS-66/100
2X CD-ROM
SOUND Card
Blas

PS-133/100
Sound Card

- Uhh... Iar m-apucă miezul nopții
- scriind de zor la un nou articol. Și asta
- n-ar fi nimic, măcar dacă nu m-ar apuca
- zorile zilei următoare. Oricum, ce am să
- vă spun în continuare, să fiți siguri că
- merită să pierdeți și voi din prețiosul
- vostru timp pentru a citi și da mai
- departe. Probabil v-ați dat seama încă
- din titlu despre ce am de gând să bat
- câmpii, așa că vorba lui Shakespeare
- "să-l dăm forțai".



armată mai mare în timp mai mic decât dușmanii tăi. Însă să nu credeți că este așa de ușor să cucerești orașele pe cât a-ți citi până aici. Oricum, după ce l-ai atacat și ai pătruns în cetate, cu siguranță va trebui să te aperi de năvălitori, pentru că de ce să nu spunem, computerul are un AI destul de interesant făcut, cum te prinde cu cetăți neapărate sau cu efective slabe, cum te fu-gărește pe toată harta ca indianul din poveste.

Ca să pot să vă spun și despre ruine, trebuie să amintesc de eroi. Ce este ei, ce face ei, părinte lor știe cu ce se ocupă? Iată numai câteva întrebări esențiale. Eroii sunt de fapt niște conducători mai mici de oști. Ei pot avea tot felul de puteri miraculoase (adică a se citi bonus-uri pentru armata ce o conduc) și astfel vor conduce armata mai bine. Dar ei au și un rol mult mai important în regat: pot cercetă ruinele (despre care tocmai vorbeam) și pot participa la rezolvarea unor questuri. Acum să le luăm pe rând. Ruinele te ajută să găsești tot felul de lucruri vechi și valoroase: amulete, dragoni batâni, bani, pegași și alte orătănii de prin jurul casei. Dinspre partea cu questurile, faza este aceeași. Faci nu știi ce treabă și vei primi recompensă ori bani, ori obiecte de valoare ori ceva aliați puternici.



Dacă ar fi să aruncăm și câteva vorbe despre desfășurarea jocului efectiv, putem să amintim de clasică modalitate de a grupa mai multe unități (pană la opt), care este de mare folos și ajutor. Nu trebuie uitat nici că nu trebuie să avem cetăți fără apărători. În cazul în care vă întrebați de ce tot insist cu acest lucru, este bine să aflați că am pătit-o pe propria-mi piele când am fost nevoit să întorc amatele din susul hărții pentru a apăra (și recuceri) cetățile din partea opusă susului, adică josul hărții. De fapt nu-l credeam în stare de așa "gândire" profundă.

Pentru a nu fi acuzat că nu am spus și câteva despre strategie, iată ce ar fi bine să faceți. În primul rând trebuie cucerite cât mai multe orașe, care s-a văzut că sunt importante. Este bine să ataci orașe neutre, iar pe cele deja ocupate să le mai amâni pentru viitorul apropiat. În al doilea rând este bine să cauți în cât mai multe ruine, pentru a găsi aliați de nădejde sau alte

Că să zicem lucrurilor pe nume, mai precis pentru cei nou veniți în lumea noastră, a butonariilor (în speță a șorecarilor), vă vom povesti despre Warlords III, care l-a avut ca tată pe II și bunic pe unu, ca să fie totul mult mai clar. Hai să vă spun totuși despre ce este vorba. Se făcea că demult, pe la vremea de apus, era un mare regat de eroi și buni și răi, cum se nimerea. Și tu, cel mai mare erou al muncii socialiste (ups! n-am vrut), te trezești mai breaz decât ceilalți camarazi și te-apuci să cureți lumea de răi. Și tot o polologie în continuare.

Dar cam cum vine chestia de v-am amintit de joculețul acesta? Este absolut la mintea purcelului - este foarte, ca să zic așa... foarte lipicios. La momentul "te zero" când mi-a fost înmănat CD-ul, am zis că nu mă interesează, că nu mi-a plăcut de tac-su' și nici de bunică-su', că trebuie să plimb câțelul, etc. Greu a fost până am făcut primul episod, mai apoi nici că l-am mai lăsat.

La prima vedere pare un joc foarte complicat, cu multe menuuri, cu eroi, cu questuri și cu tot felul de ale bazeconii. Dar puteți să-mi dați crezare că vă va apuca dimineata următoare tot jucându-vă la el. Principiile demne de a fi utilizate în timpul partidelor sunt foarte simple: faci multe armate și-i dai la figură adversarului. Și ca să fiu mai explicit, vă spun că la începutul fiecărui episod primești un fel de misiune care de fapt spune să elimini forțele oculte din teritoriul respectiv și cam atât. În teritoriu sunt câteva puncte de interes: satele-orase-cetăți și ruinele. Treaba cu orașele e simplă de tot. În aceste locuri, conaționalii tăi se ocupă cu construirea de armate, care costă oareșce bani și un timp (calculat în ture) pentru construcție. Orașele acestea sunt partea esențială a strategiei tale. Cu cât ai mai multe, cu atât mai multe unități poți construi mai repede și de fapt reușești să mobilizezi o



bunătațuri (rețineți însă ca ruinele pot fi cercetate doar o dată într-un joc). De asemenea e bine să rezolvați și o grămadă de questuri, din aceleași motive ca pentru ruine.

După ce ați cercetat prin împrejurimi, trebuie să vă ocupați mai mult și de armată. Eroii pot înainta în grad după cum evoluează în joc, de fiecare dată la înaintarea în grad putând să alegeți ce caracteristici să le îmbunătățești. Acești eroi sunt foarte importanți prin faptul că îți îmbunătățesc calitățile pentru armata ce o conduc. De aici deducem că ar fi bine să formezi două, trei armate puternice, conduse de eroi, car să le folosești la treburile mai complicate. Restul armatelor trebuie să fie destul de mobile și suficient de puternice pentru a fi prezente în cât mai

multe locuri și cu rezultate cât mai bune.

Și ca să mă apropiu de final, cred că nu mai este cazul să intru în detalii și să spun de toate minunățiile ce le vei putea întâlni de-a lungul carierei de WarLord. În linii mari cam așa se petrece mișcarea prin povestea noastră. Saveți spor la bătaie!

-Mazer

Ce ne place

Un AI bun, o grafică lucrată cu multă atenție, într-un cuvânt: continuarea pe cinste.

Ce nu

Nu ajunge încă MAX-ul pe demonul AI-ului sau să lămurim!

93

Ok Max, spune! ACUM

Nu pot spune că am jucat foarte mult Warlords III, dar cu siguranță pot spune că mi-a plăcut.

Oferă un univers captivant, cam ca mai toate jocurile în care magia, eroii, ruinele și tot felul de lucruri supranaturale joacă un rol important. Cert este că, exact ca în cazul lui Civ 2, după ce văzusem Civ-ul încă sub impresia cam neplăcută pe care mi-o făcuse Warlords II, am zis că eu nu vreau să joc așa ceva (Warlords III). Apoi, de la amicul George zis Mazer, au început să curgă, câte-un strop, tot felul de zvonuri subversive despre AI performant, grafici mișto și dai și dai.

Așa se face că într-o zi, pe când căinilor nu le plăcea frunza ce le-o taiau, mi-au căzut ochii pe CD-ul cu Warlords III. Hopa! mi-am zis, punându-mi ochii la loc la să verificăm noi spusele toarășului Georgică. Am pus CD-ul în drive, mâna pe mouse, am holbat ochii la monitor și așa-

am rămas nici eu nu știu cât timp, dar mult în orice caz.

Ce nu mi-a plăcut este animația care mai mult absentează. După părerea mea, se impunea o animație în timpul bătăliei precum și în timpul mișcării trupelor. De asemenea misiunile sunt cam mari și de la mijloc spre sfârșitul misiunii te apucă aleanu' că prea ai multe orașe de apărat, administrat și prea multe trupe de mutat, care încotro.

În rest toate bune și frumoase în Warlords III. Ceea ce mi-a plăcut cel mai mult a fost partea de RPG a jocului: eroii cresc la multe capitole, acumulează tot felul de artefacte care de care mai vrăjite și mai potent și tot așa.

Per total zic totuși că e de foarte bine, iar iubitorii seriei sau ai genului să bage la cap.

-Max-

NEWS

ID SOFTWARE, în concordanță cu tradiția deja instaurată pe la ei, vor lansa prin Martie, sub semnătura celor de la Xatrix Entertainment, primul add-on oficial de Quake II: **The Reckoning**. Jucătorul, făcând parte dintr-o unitate japână de comando, trebuie să se infiltreze într-un oraș extraterestru, să localizeze și să distrugă o bază secretă lunară, totul în trei episoade. Când se plictisește poate să opteze și pentru hărțile de multiplayer pentru până la 32 de jucători și să caștească alieni în mod cooperativ dacă are chef. Ca noiutăți sunt prezenți simpaticii monștrii Gekk cel nedetectabil, Repair Bot-ul cel alian și Synboid-ul cel bio mecanic, dar deliciul îl vor constitui sigur "particle shotgun"-ul, "plasma accelerator"-ul și "energy trap"-ul care transformă adversarul într-un cub de hrană, imbinând astfel plăcutul cu utilul. Rămâne de văzut dacă va fi prezentat și personajul cyborg pentru rețea promis de id.

TOT DISTRIBUIT DE ACTIVISION și tot mission pack va fi **Hexen II: Portal of Preavus**, prevăzut pentru prima parte a anului curent, doi douăzeci, alternativ. Un vrăjitor de pe îndepărtatul continent al Tibetului, neavând ce face, se apucă să resurecționeze și să combine sufletele celor trei **Serpent Raider**-i ca să vadă ce iese. Așa că, prin grija vrăjitorului Praevus, te vei bucura de 15 noi nivele, trei noi monștrii și un nivel și mai mare de interacțiune cu peisajul.

CAVE DOG A SCOS CAPUL din peșteră și a anunțat pentru anul acesta două Expansion Pack-uri pentru **Total Annihilation**, plus o urmare denumită, plin de imaginație **Total Annihilation 2**. Primele vor fi gata în a doua, respectiv a treia jumătate a anului (rectificăm, parte), iar continuare se speră să o aducă Moș Crăciun.

INTERPLAY anunță începerea, plină de voioșie, a lucrului la **Fallout 2**.

NEW WORLD COMPUTING a anunțat oficial două proiecte până acum câtva timp secrete: **Heroes of Might & Magic III**, prevăzut pentru a treia parte a anului, și RPG-ul **Might and Magic VII** (sapte nu șase, ați citit bine) pentru ultima parte tot a anului.

DE ASEMENI, sub patronajul lui 3DO, Cyclone Studios a anunțat **Uprising II**, pentru sărbătorile de iarnă.

ÎN AFARĂ DE POPULOUS III, **Dungeon Keeper II**, și **Indestructibles** de care v-a povestit Andrei, Bullfrog mai țin sub cheie încă trei proiecte strict secrete.

Beasts & Bumpkins

- **Știi cum se cheamă de fapt joculețul acesta? Beasts & Bumpkins and Demons & Manents, mai pe românește ceva de genul animalul cel salbatic și rău versus badea Cărtan cel gherțel și de treabă (sper să nu se supere Mr. Pruteanu pe mine, că n-am ce-i face).**

Dar să nu mai o lălăum și să purcedem la cercetarea, identificarea, studierea și analizarea punctelor slabe și forte ale subiectului nostru. Ca o primă informație declarăm faptul că este o strategie economico-războiască (cum este de altfel și moda jocurilor recente) care se desfășoară în timp real. Desigur, în prima jumătate a jocului, latura economică tinde să acapareze în majoritate atenția butonarului. În a doua parte problema este aceeași, dar nu mai apuci să ți dai seama, că oricum ți-a intrat în reflex.

Există 30 de nivele, primele te scolesc, iar următoarele devin din ce în ce mai grele (nimic nou!). Pentru a veni în ajutorul sărăntocilor flămânzi & insetați, fiecare an este împărțit în patru anotimpuri, fiecare divizându-se în noapte și zi. De ce am amintit de sărăntoci - deoarece, de exemplu, pen-

tru mâncare au nevoie să cultive cereale, muncile agricole având loc ca de obicei primăvara (cu semănatul) și toamna (treieratul și obținerea pâinii). Referindu-ne la pâine, lapte, apă sau fructe, acestea sunt singurele modalități de a face bani. Tu dai bani de semănat, plantat, construit, târânoii muncesc și tu apoi le vinzi lor produsele obținute.

Anotimpurile mai sunt folositoare și la obținerea viteilor din încrucișarea vacilor (nu se specifică să existe și vaci masculine). Și povestea vacilor este interesantă. Pentru început trebuie să construiești un staul. După aceea, vei trimite pe cineva să caute vaci prin mediul ambiant, pe care le va ademeni și le va închide în cotet; dar ai grijă să nu lași ușa deschisă că fug vacile și altele nu mai pupi, de rămâi fără lapte și nu mai crești copii mari!

Acum să mai revenim și la misiunile tale în minunata lume a besturilor. La început primești o sarcină haotică și ori o-ndeplinești și câștigi, ori rămâi fără oameni și pierzi. Ah, era să uit să vă explic cum stă de fapt treaba cu oamenii satului. Pentru copii mai mici care ne citesc, problema este foarte simplă: pe copii îi aduce barza în funcție de numărul de barzodromuri pe care le ai. Pentru cititorii care au oarece noțiuni introductive, vom înlocui barzodromurile cu tipurile. Așadar, populația satului este formată din copii adulți și bătrâni, fiecare cu sarcini distincte și echitabile, inclusiv un ciclu de viață finit. Băbii se vor ocupa ziua de militărie, construcții, muncile câmpului și alte d-astea, iar noaptea să păzească satul, să zicem. Femeilor le revine reponsabilitatea îngrijirii vacilor, adunării ouălelor, curățeniei, etc. Copiii și bătrânii sunt



scuțiți de muncile oboseitoare și vor mulge câteodată o vacă-două sau se vor juca pe ulitele localității.

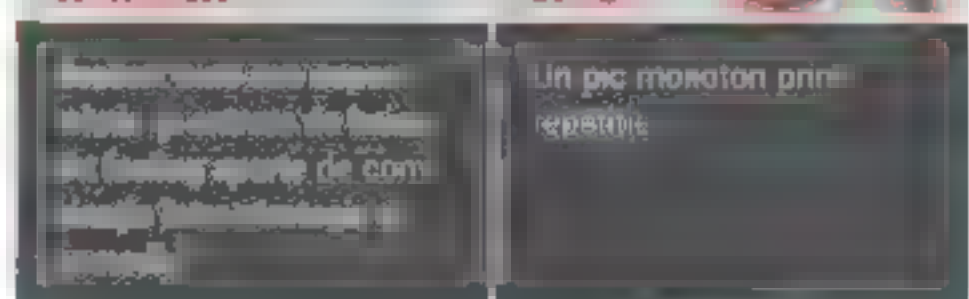
Socoteala este foarte simplă: cu cât ai mai multe case, cu atât mai mulți oameni vei avea. Această însă cu condiția să-i lași noaptea în pace, să le dai papa-bun ieftină și din belsug, să nu-i trimiți prin războaie sau în colții lupilor. Având la dispoziție grămezi de oameni vei putea recruta niște bărbați pentru a încropi o ceală pe care o vei năpusti mai mult ca sigur asupra dusmanului, pentru a termina (în general) misiunea.

Nu încă scorul

Acestea fiind enunțate nu am de adăugat decât că are o grafică zgubibilică și minuțioasă, toate vietățile scot mărături, chirătură, ghiortătură (și pe față și pe dos) dar și vorbe, are opțiuni de multiplayer însă are și ceva în minus: este cam plictisitor. Nu că vreau să fiu rău, dar monotonia și rutina începerii fiecărei misiuni (cu construirea caselor, semănatul, treieratul și toate astea întotdeauna pentru obținerea banilor necesari) te cam fac să te-ntrăbi dacă merită să joci și nivelul următor. Rămâne de auzit și opinia voastră. A mea e asta.

-Mazet

84



GAMME OVER



GAME OVER



*"Când un conflict amenință
să dureze la infinit,
e necesară o schimbare*

de perspectivă"



MASTER OF ORION



PS-90/150
2X CD-ROM
SOUND CARD
DMS

PS-20/20
Sound Card

Flight Unlimited 2

Simulator

**Zborul... cel mai frumos vis al omenirii.
Tango-Tango, nene!**

Se pare că cei de la Looking Glass au de gând să desființeze toate liniile aeriene în orice caz mulți dintre noi se vor satura să dea lucru avioanelor de la Clinceni tot sperând că vor apuca o dată ziua în care se vor fâli cu brvetul și îl vor prefera pe cel oferit de LGlass. Dimensiunea complexității la care s-a putut duce acest simulator mă copleșește. Flight Unlimited II a încetat să fie un simulator de avion și a devenit un simulator de spațiu aerian. Și asta într-un asemenea hal încât marele sentiment de libertate al zborului a devenit o imensă constrângere de frecvențe, direcții și culoare pe care Microsoft-ul cred că este invidios. Astfel, dacă până acum te puteai urca în avion ca să te relaxezi ca într-un joc de Doom, lasându-te purtat de peisaj, a venit vremea să declari pe unde te plimbi, să ceri aprobări șamd. Revenind la visul omului modern, mult mai pragmatic pot spune că Flight Unlimited II are destul cât să umple de extaz fiecare copil și de draci pe fiecare prostul care se avântă peste abecedarul prezent și ei în versiune. Astfel se prezintă în zona San-Francisco (în opinia mea o alegere excelentă) cu toate aeroporturile, toate rezoluțiile terenului, toate tipurile de vreme, o sumedenie de tipuri de avioane și o altă "cărcă" de povesti epice, respectiv scenarii de toate felurile, de la crize minore la criza supremă



schimbă frecvența pe 121.15. Ai în stânga Golden-Gate-ul în dreapta Alcatraz-ul, acolo este nava USS Enterprise iar în spate e stadionul de baseball. Cu cine tu? Cu mamsa, evident, că n-am pilot automat și nici stewardesă de cauciuc. N-am să înșir aici toată lista de avioane, nu e-ar fi mare dar am mai spus-o în preview-uri, că noi de mult îl așteptăm. N-am să înșir de fel mai nimic din ce presupune el ca întreg ci doar esențialele caracteristici și general valabile în joc, oricare-ar fi să zic așa avionul, aeroportul zona lui San-Francisco bay șamd. Ca impresie generală mi s-a părut mai greu de controlat un avion de-aici față de unul din FU. Pe de altă parte acolo aveai la dispoziție mai multe zone de teren diferite, chiar foarte diferite, pe când

io să mă deplasez pe "concreta" - linia galbenă de orientare pe care ți se indică să mergi spre pistă sau la hangar - să dau nas în nas, eu de pe tanțarul meu de apă, cu un singur motor frontal, cu "talpici" de apă, nas în nas ziceam, cu baritama mai 747-ele de la Aeroflot. Însă a fost politicos și m-a lăsat să trec, așa cum și eu am așteptat să decoleze un BeachBaron. Nici mai mult nici mai puțin de 18 minute nu-a luat să găsesc pista de pe care trebuia să decolez, crizându-i pe toți de la sol și din aer. Și că tot am început să bat câmpii, nu va mai crizez nici pe voi, și-mi iau zborul Clear Vroooooom

Uită-te că-ți fac cu mâna!

Vă îndemn asadar, să faceți rost de un joystick puturos, ceva Mike Oldfield, să vă uitați bine pe hartă și să vă fixați ruta zilei. Pe urmă să începeți din provocările sertarului cu scenarii. Vă autofilmați să aveți cu ce vă lauda, luați la rând aeroporturile și gata. Teoretic, nimic nu se compară cu un zbor plăcut, mai ales dacă te-ai spălat pe dinți cu pastă mentolată. Teoretic

Bubbie

92

FU II are un sistem de lectură eficient și potrivit pentru un sequel, un emulator de mediu excelent, prin care poți să-ți programezi exact ce timp din zi și din noapte, concentrația de nori de ploaie (de la slabă la abundentă),

vânt, ceață, fulgere și soare. Trebuie să-ți fie zborul mai ușor cu cât ai în rezervor, astfel încât peisajul să-ți apară în orice lumină de lună, răsărit, apus, miez de zi, în calm sau pe furtună. Mai are un sistem de comunicații ce m-a dărmat. Tot timpul tu munte frecvențe și dai rapoarte, ceri asistență și se-ncurcă și descurcă "de n-ai aer"! Copy?Bun, cleared for take off! Mergi pe 28 dreapta și

nu-ți mai aparține în aceeași măsură. Când vezi la începutul fiecărei "misiuni" ca să zic așa cum se populează spațiul aerian al zonei, te cam lasă zâmbetul libertății să te scarpini adânc în moalele capului. Pe de altă parte față de predecesorul său în care exista șansa să te plictisești de unul singur în mătăhălația văzduhurilor de la Dălgă dorindu-ți un amic cât de mic, poate prin rețea sau ceva de genul (jucând lângă tine pe alt calculator), aici, ca pe orice margine de ocean lume multă, populație, aglomerație, poluare, social cu alte cuvinte. Și să vezi ce misto, când am vrut să



Age Of Empires

- Măi dragă cititorule, cele ce vei afla
- în continuare îți vor bulversa spiritul și
- te vor băga-n ceață de te vei pierde pe-
- acolo, cântând să te rogăsești. Minunea
- blondă de Microsoft, cea izvorătoare de
- tot totu de Ferestre, fiecare de simu-
- latoare de avioane de se aseamănă cu
- cele de pe străvechiul HC, a roșit în
- sfârșit să scoată pe piață un joc cât de
- cât bine făcut și, mai mult, chiar intere-

Exact cum vă spuneam, vom diseca jocul numit Age of Empires, precum au făcut savanții cu păpușa alianului de la Roswell. Ca să fim foarte obiectivi, prea puțin ne pasă cine a făcut jocul. Ne interesează cât de bine este făcut. Scenariul este foarte simplu. După o introducere grandioasă și onorabil de bine făcută, alegi ce pohtești să joci și-i dai bătaie. Ai de ales dintre scenarii, campanii, rețea, Internet, canalizare, metrou, etc. Acțiunea începe în epoca de piatră, de se plimbă soldații tăi cu măciuca pe umăr prin ogradă, mai apoi evoluând prin epoca uneltelor, a bronzului, a fierului și probabil va apărea și continuarea în Age of Empires II. De altfel poți alege și din ce fel de civilizație să faci parte cu onor, dar va trebui să ții cont că fiecare civilizație are calități unice de genul plus la excavat piatră, plus la cercetare, plus la creșterea animalelor, etc. Chiar dacă la prima vedere jocul pare



unul de strategie-n genul bine cunoscut de "dă-i cu hoarda mare-n cap", să știți că nu-i deloc așa. În realitate există două etape clare: prima și cea care va da avantajul cel mai mare este partea dezvoltării economice, iar apoi bineînțeles vine și partea cu caștul, care e chiar plină de strategie. Să detaliem puțin ce este cu dezvoltarea asta economică la care noi suntem atât de deficitari. Pentru tine prezintă importanță patru resurse: mâncarea, lemnul, piatra și aurul. Cum trebuie să fii în concordanță cu epoca în care trăiești, vei începe prin a face rost de haleală prin clasică vânatoare de antilope, mistreți'n stuff, precum și cu pescuitul și culegerea fructelor din copaci. Dar pe lângă aceste preocupări va trebui să te ocupi și de dărâmatul arborilor din pădure, cu spartul pietrei și, mai târziu, cu extrasul aurului din fundul pământului. Dar pe lângă toate acestea vei face și planul de naștere al țăranilor, care vor reprezenta baza societății nou formate. Acești țărani ai tăi vor face toate muncile de prin gospodărie. Interfața este foarte simplă: selectezi cu butonul din stânga și apeși pe cel din dreapta



Ca orice strategie în timp real care a apărut după Warcraft 2, Age Of Empires are un "fog of war". Nu arăți nimic, decât cum nici interați nu e cine știe ce. Există aspectul lui de "enciclopedie", nu de joc, dar nu le poți avea pe toate.

Produs de Microsoft (sort of)

Testat

Recomandat

PS-90/16M
2X CD-ROM
32MB Card
Win95

PS-166/16M
32MB Card



Donnu', nu vă supărați, îni șineți și mie când? Iar a pus din cîrșorul pe mine și trebuie să mă duc undă vrea el. Vă rog!

acolo unde ai nevoie.

Să lăsăm însă, țăranii și cu muncile lor și să trecem la vitejii oșteni. După cum am amintit, pentru început vor fi dotați cu o mare și frumoasă măciucă, bună la toate. Odată cu evoluția economică a civilizației tale și trecând la o nouă epocă, unitățile militare vor cunoaște o dezvoltare pe toate planurile. Apar tot felul de îmbunătățiri de cercetat, se diversifică tipurile, apar noi construcții și alte d-astea. Și soldații, ca și țăranii se construiesc pe haleală. Așa că ai face bine să strângi cât mai multă mâncare cu putință în cel mai scurt timp. Este foarte important să-i faci pe soldații tăi să-și îmbunătățească calitățile de luptători cât mai rapid pentru a face față atacurilor susținute ale dușmanilor.

Ce face deosebit acest joc este acțiunea conjugată a muzicii cu grafica și nu în ultimul influența pozitivă a inteligenței artificiale, ca să spun așa, care face mai interesantă confruntarea. Un lucru foarte interesant, pe care l-am găsit prin Scenario Builder, este alegerea diferitelor tipuri de strategii pe care le poate adopta computerul cel inamic. Am găsit falanga mecedoneană, garda nemuritoare a egiptenilor, careurile romane și încă o grămadă. Ar fi bine să umblați pe ici pe colo să vezi cum o să ai ocazia să ripostezi la diferite strategii. Dacă tot am amintit de grafică să știți că este motiv de laudă. Toate unitățile sunt migălos desenate și animate, iar animația este destul de bună. Ce nu-mi place este că, de exemplu, japonezii arată la fel ca romanii, ceea ce nu e un lucru de laudă, ba chiar de... doi lei?

Laudele nu trebuie să fie prea multe la adresa celor la-nceput amintiți că o să și-o ia în cap. Să sperăm că în sfârșit au găsit o cale de compromis și vor intra pe piață cu jocuri din ce în ce mai bune. Și poate cine știe, va apărea și un Windows mai altfel...

-Mazur

89

Obțineți-l de

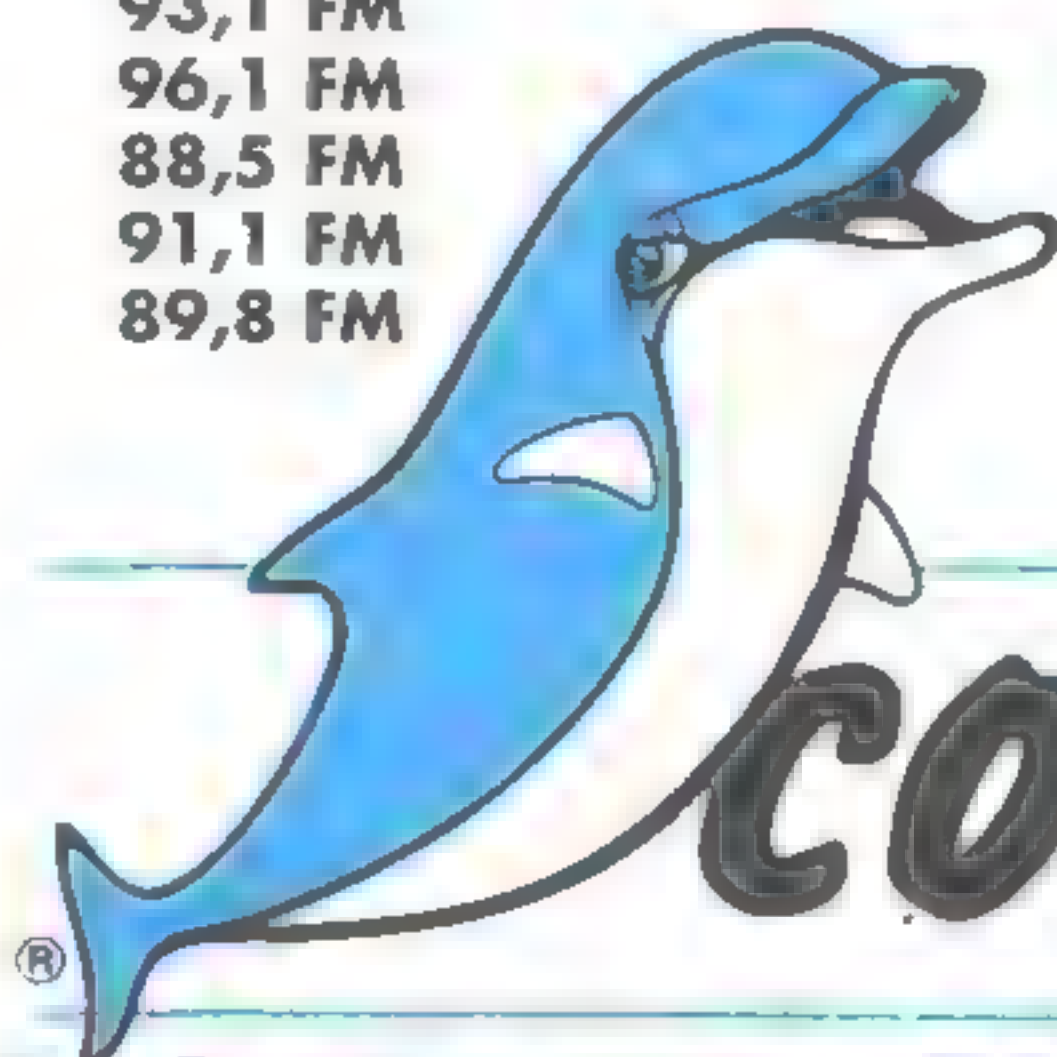
Aduce leading-ul de
Civilization combinat cu o
strategie în timp real
Grafică "răcoroasă", vorbe
briale hilar.

Vezi

Câteva minusuri la partea
artistică și de design (faze
cu japonezii) și lipsa o
cave navigator. A mers, cum
s-ar zice, la sigur.

ARAD	65,95 FM
BRAȘOV	105,5 FM
BOTOȘANI	93,1 FM
BUCUREȘTI	96,1 FM
BAIA MARE	88,5 FM
CONSTANȚA	91,1 FM
CLUJ	89,8 FM

FOCȘANI	95,4 FM
IAȘI	91,9 FM
PLOIEȘTI	92,8 FM
PITEȘTI	90,7 FM
RM. VALCEA	66,14 FM
SIBIU	91,8 FM
TG. MUREȘ	90,2 FM



radio
CONTACT

THE GREATEST FM EXPERIENCE

RADIO CONTACT ROMANIA S.A.

Splaiul Independenței nr. 202 A, sector 6, București

Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.53.46.

Str. Mihai Eminescu, nr. 44-48, ap. 2, sector 1, București

J o a c e e M e C u L

Ce înspre toamnă vălănt
sapte mii patru sute șasezeci și
nouă lăra de la Hristosul una mie
nouă sute nouăzeci și unu
napristanu potera stăpânirii
stăndu. dădu-mi-a de veste una
faptu ge-au vijăluit tot poporu

Si zice-se că pe la aceale
vremi pân care boalele de sculă
facea rătăgii în norod de se
zăpăciseră toate rățelele și se dete
de treabă la slujbe căci prea puțin
se mandreau cu scule urasa
patince zice-se grăiesc de un așa
faptu că miorol de sculă se lipse la
om. Cântat era, dar parat asceneni
că pe ce era de frumos și cu lipici
la om. pe-atat de uiermănos adesea
și se mănca pe pane de l-au numit
Ciorbaplex. Și-atat de gălăv era
cât prea puțin mai scăpau la casele
lor, la năveste și tunc. După aia
venit și năvestele și mai la oalta
cu tuncii de făcurea dară la coada

sculei. Și i s-a dus
vorba până la Cernetu
și mai departe la
Craiova. Iară de sufer-
it tot norodu cel prostu
și necăutu. răci pe rat
era de gălăv pe atāt se
răspandea și boala
Întăleca mințile mai
precum ca bechura și
destele mai ca
scărpinatu dinspre dos
Cayofeti frumosi cu
moșneagi hărboși se
găturau ca prostii
Dupăi boieri veliți
spuneau că are preste
sula de năveluri stonin-
du-se ca prea-viteazul
Neacșu căzutu la dincolo
că după ce că era prost
il mai cheamă și Neacșu

- Preahănatate crăinice și scrib
să-i spunem Uodă, că Uodă îi
cheamă pe toți!
- Da' Neacșu ce-are?
- Oh cucernice mi-e rudă
- Ală pupil! Cum zic... viteazul



dobora pe Ciorbaplex ce cu toate că
de via nobilă de plexiglass înrudit
cu zărcătu de Pax-Man, frate bun
cu Prinsu Persiei Alau lupta
măselește până în zilele noastre

- Scriu-am cu anturul Domnu al
necredinciu de mare Rădăchărnău
Andronius scrib și hălet la curtea
arofului Fontanus în ziua a doua și
și gasea a lui Gerar frăntosul anul
Domnihit una mie nouă sute nouă
și opt



Actua Soccer 2

engine nou, mult îmbunătățit, True3D, cum îl numesc grem-
linii. Ei se mai laudă cu o tehnologie unică de "motion capture", cu folosirea unui nou sistem

de 10 camere de luat vederi și cu o ambianță realistă. Deci toate bune și frumoase dacă ar fi să ne luăm după ce scrie pe carcasa CD-ului.

Actua Soccer 2 posedă toată gama de condiții meteo, din păcate aceste manifestări atmosferice având doar un rol estetic, starea terenului neinfluențând condițiile de joc. Există un set de reluări foarte bine puse la punct (mie mi se par cel mai bun lucru din tot jocul), în care vezi faza din mai multe unghiuri (până aici nimic nou) având pe aceste reluări desenată traiectoria mingiei, distanța de la care s-a șutat și viteza.

Un punct de atracție îl reprezintă și comentariul în care vorbitorii de limbă engleză, pe lângă aberațiile lor mai mult sau mai puțin insipide, încearcă să pronunțe numele jucătorilor, lucru care te face să te strici de râs.

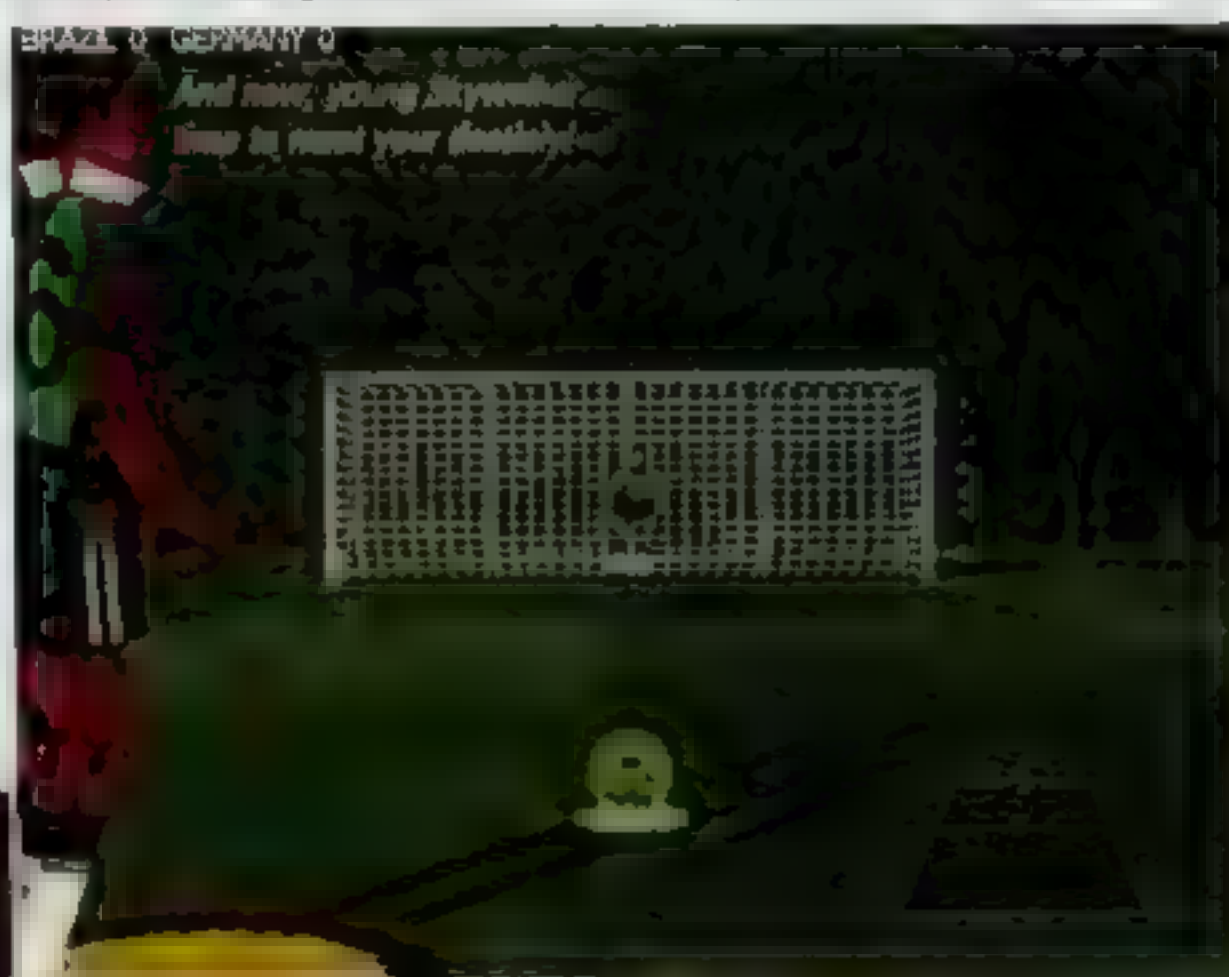
Totuși, cea mai mare hibă a lui Actua persistă și astfel, cu tot True3D engine-ul lor, migea se pierde câteodată din obiectivul camerei de luat vederi. Acest lucru este

foarte neplăcut și diminuează drastic jucabilitatea.

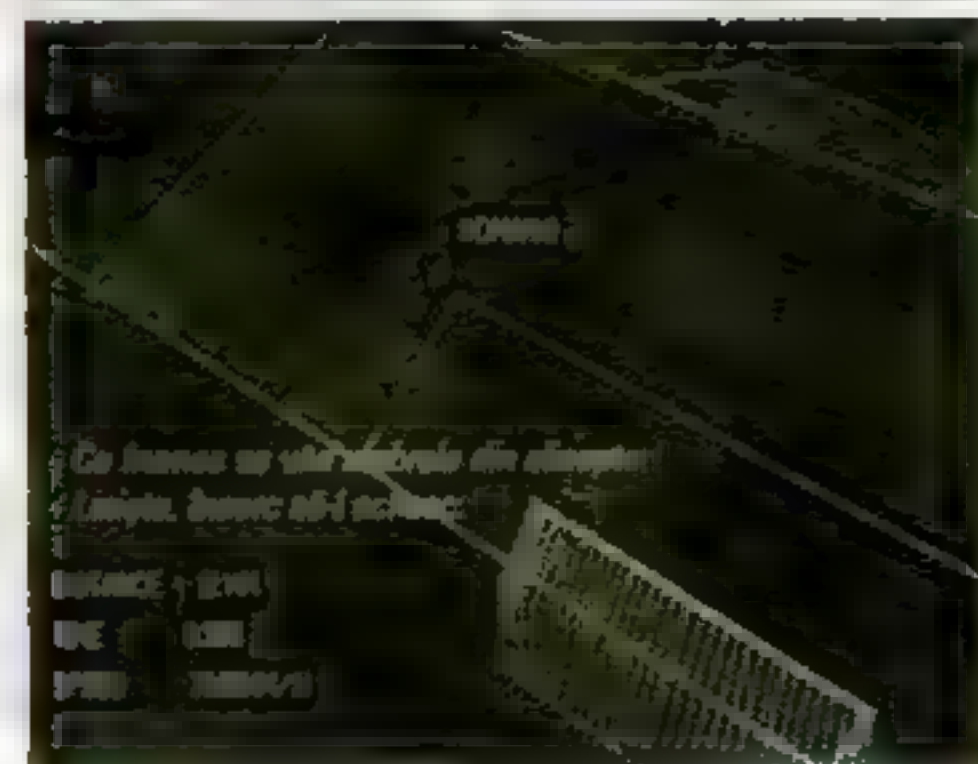
Ca să tragi o concluzie este foarte greu. În mod cert, totuși, Actua Soccer 2 se adresează mai mult celor doritori de realism și profesionalism, cu înclinații spre studiu, ca să zic așa, și mai puțin celor care caută cu tot dinadinsul spectacolul. Una peste alta, Gremlin n-a reușit să dea o lovitură totală, deși jocul este totuși foarte bun. Acest lucru este determinat în mare parte de apariția pe piață a produsului similar de la Electronic Arts.

După ce au oprit supremația lui Actua Soccer cu Fifa 97, EA Sports vin cu un nou joc care, după cum ne-au obișnuit, arată foarte bine și are

cerințe de sistem pe măsură (adică mari!). Și EA-ul a lucrat un pic la engine, dar mare lucru nu a schimbat, după cum nici grafica nu este ceva cu mult mai deosebit. Au fost introduse niște taste noi precum și combinații de taste care îți permit câteva artificii tehnice destul de haioase cum ar fi "braziliana", simu-



Produs de Gremlin	
Min	Recomandat
PS-75/16M	PS-166/32M
2X CD-ROM	9X CD-ROM
SOUND Card	Sound Card
Win95	



FIFA 98: Road to World Cup

faptul că toate
meciurile se
desfășoară
pe câteva
stadioane,
astfel că un
meci între
România și
Irlanda de
Nord de exem-
plu se



larea de larea default și o trecere frumoasă pe lângă adversar. Or mai fi și altele dar eu nu le-am descoperit

Fifa 98 are foarte multe meniuri care sunt foarte arătoase, foarte complexe din punct de vedere al parametrilor pe care îi poți seta, iar faptul că, în timp ce setezi de zor la parametri, selectezi jucători din lot, aș gândește-le atmosferice — și, tot așa, ascultă o muzică foarte "racoroasă" crează o atmosferă de invidiat. Grafica este foarte îngrijită ca și în predecesorul său, iar animația este foarte fluentă și ceva mai aproape de real, astfel că driblingurile și faulturile spectaculoase ca și paradele artistice ale portarilor dau o savoare deosebită jocului. De capșuni cu creveți, cred.

Încă un lucru care contribuie la accentuarea senzației de realism este faptul că, în preliminariile Campionatului Mondial se joacă pe aceleași grupe ca în realitate. Ce contribuie la diminuarea acestui sentiment este

desfășoară în Franța, Anglia sau chiar Japonia. Dar, cum nu există pădure fără uscături, iar acestea nu sunt niște erori grosolane, putem foarte ușor să le trecem cu vederea.

Mi-a mai plăcut că te poți antrena de unul singur pe teren, ceea ce arată dubios, dar plăcut. Poți să alegi numărul de jucători care se apără și numărul celor care atacă și-ți dai bătaie. Este exact ceea ce trebuia într-un joc în care îți e necesar un minimum de timp liber pe teren, ca să experimentezi ce se poate face. Mi-a plăcut că au păstrat jocul de sală. E o idee inedită măcar, dacă nu cumva o variantă de joc în care se elimină niște timpi morți și se sporește dinamismul.

Uncum, ce urmează acum, ca am spus că e mai important, este Verdictul Final.

După examinarea atentă, timp de mai multe ore, a subiecților, concluzia care se impune este următoarea:

Hai mă, chiar

credeți că o să vă scriu negru pe alb că Fifa 98 e mai tare? Vai, ce-am scris! Știți care e de fapt problema? Nu pot spune că Fifa 98 e mai tare pentru că abordarea jocului în Actua Soccer 2 este făcută un pic din altă perspectivă. Însă, este aproape sigur că Fifa 98 o să placă mai puț. Este mai aproape de ceea ce caută marea majoritate a fotbalistilor pe calculator, mai mult spectacol și mai puțină simulare.

-Max (opere complete)



Nuclear Strike

Production Electronic Arts

Min

Accommodat

PS-100/16M
2X CD-ROM
SUGA Card
Win95

PS-200/16M
Sound Card
3Dfx card

• **Până nu demult, posesorii de console aveau câteva lucruri bune de aruncat în ochii iubitorilor de calculatoare. Lucrurile lor erau mult mai bune când era vorba de mișcat multe poligoane și de creat dinamism nebun. Posesorii de PC-uri contracara cu ce puteau: pe PC se joacă strategii, există mouse și joystick, te uzi pe monitor, nu la televizor și, mai ales, cu un PC poți face „mult mai multe“.**

• **Oricum, sentimentul de frustrare, oricât de îngropat în orgoliul omului care n-a dat 1500\$ ca să aibă altul sculă mai tare la o zecime din preț, există. folosesc imperfectul pentru că procesoarele din ce în ce mai nervoase și acceleratoarele 3D, în speță 3Dfx, au schimbat în bună măsură situația.**

• **Păi numai dacă mă gândesc la Nuclear Strike asta și am la îndemână un exemplu cât se poate de elocvent.**

Mă certam deunăzi cu Fane asupra unui aspect extrem de important, cel puțin pentru unii care încearcă să se convingă că își pot da seama dacă un joc e bun sau prost. Fane, mai dus cu pluta din fire, trăgea tare pe ideea de „ceva nou“, original. Eu îi spuneam că cel mai important lucru este ca jocul respectiv să te țină în fața monitorului și să-ți placă să-l joci. Asta indiferent dacă ideea e mai mult sau mai puțin uzată.

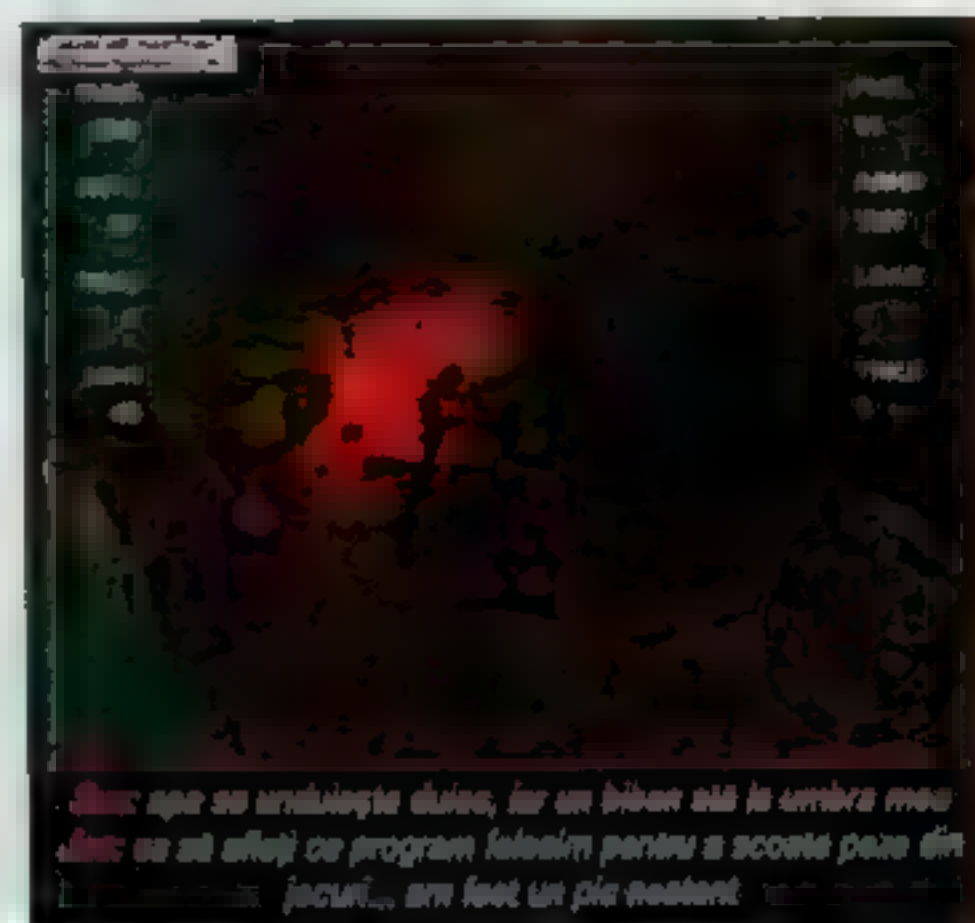
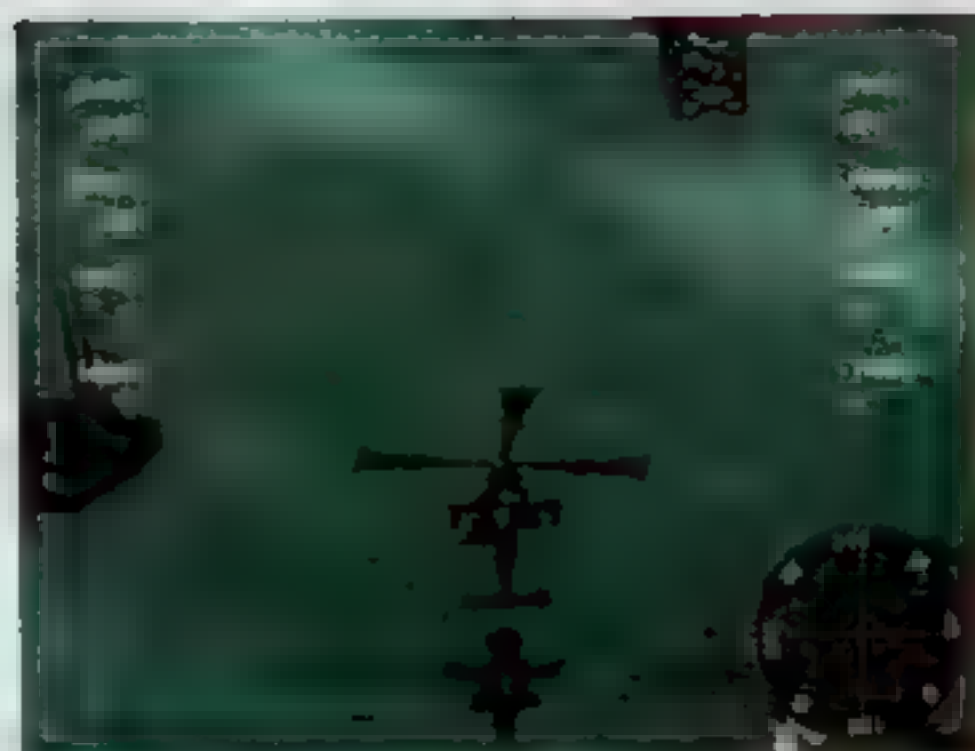
Cam așa se întâmplă cu Nuclear Strike. Este genul de joc foarte uzitat, în care conduci un elicopter deasupra unui peisaj înțesat de inamici, având o perspectivă izometrică, adică 3D.

Probabil cei mai mulți de pe la noi au jucat Desert Strike și continuarea sa, Jungle Strike. Ei bine, prostioara aia de Desert Strike, având o grafică bunicică pentru vremea lui și o jucabilitate dusă spre maxim, făcea ce făcea și te transforma într-un fan al peisajelor deșertice și al lui Saddam.

Nuclear Strike este fratele cu mult mai mare și mai tehnic. Tot engine-ul grafic e bazat pe poligoane și texturi, combinat, din câte îmi dau seama cu ceva voxel. Asta înseamnă un teren arătând excelent și o apă care se mișcă cam ca în Magic Carpet. Plus explozii realizate excelent, cu bucați de tanc, vapor, barcă, plută sau Mărie, sărind care-ncoțoro, fără discernământ, dar cu ambiție. Unde mai pui că are efecte de iluminare. Auzi, arcade cu iluminare dinamică! Iar dacă ai 3Dfx apar și reflexii în apă, nemaivorbind de aspectul „un pic“ schimbat al întregului joc.

Jocul e structurat pe campanii, fiecare având mai multe misiuni care se joacă legat. Asta de fapt e unul din punctele forte. Faptul că nu simți când treci dintr-o misiune în alta. Distrugi ce ai de distrus, te alimentezi cu muniție, combustibil sau armură direct din zbor și continui cât te țin puterile.

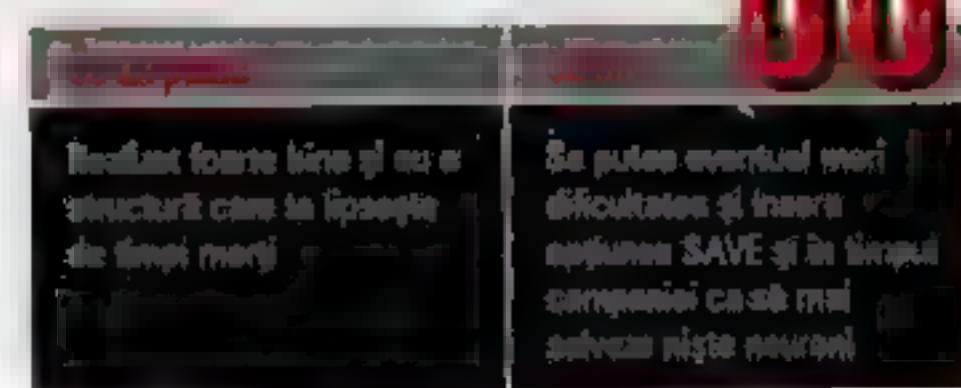
Scenariile și obiectivele unei campanii sunt excelent gândite. E drept că se bazează pe împușcat, dar îți trebuie și un pic de cap. Eu de exemplu, tre-



buia să duc o ladă cu echipament nu știu unde și, pentru că nu-mi plăcea mie cum arăta atârând sub elicopter, i-am dat drumul și-am făcut-o țandări. Măcar dacă i-o scăpam în cap unui inamic, știam o treabă. Așa că Mission Failure a scris pe fruntea mea, dar jocul nu s-a întrerupt și m-am mai agitat o țără prin peisaj. Câteodată trebuie să salvezi diferiți indivizi, altă dată trebuie să protejezi o localitate, ai de distrus un pod, de prins un general inamic... mă rog. Chiar în prima misiune trebuie să urmărești și să protejezi o tipă care merge cu o motocicletă și e hazul de pe lume să auzi cum derapează și se chinuie de mama focului.

Pe total, jocul e foarte dinamic și fiind realizat excelent tehnic și conceptual (ah!) te prinde fără mare efort. Câteodată schimbi elicopterul și implici armele și performanțele, astfel că nu riști să te plictisești folosind același hardware. O interfață îndeajuns de simplă ca să nu te chinuie, câteva filme care să ajute la deconectare, din când în când și să dea o atmosferă de „băiatu' dur și-american care lucră numai cu computeru' și cu asta, gata. După mine, are cam tot ce-i trebuie pentru un scor cam așa:

-Bugs



Wing Commander: Prophecy

- De bine ce ziceam că gluma de 1
- Aprilie pe care au făcut-o anul trecut
- (cea cu filmările în cosmos pentru
- WC5) reprezenta sfârșitul oficial al
- seriei, Origin revine în actualitate cu
- Wing Commander: Prophecy, o nouă
- adiție la atât de populara space

• S&P

Subiectul Kilrathi fiind epuizat în partea a III-a iar cel al conflictelor interne în partea a IV-a, era clar că trebuia găsit ceva nou, așa că ne-am trezit cu o nouă specie aliană, design-ată de Syd Mead (Blade Runner și 2010). O veche profecție de-a leuilor, avertizează asupra venirii a "ceva cu inimă Kilrathi dar care nu este născut din Kilrathi", această specie urmând să pună capăt civilizației lor în particular și victorie în general. Acțiunea jocului este simplă, la fel ca și în celelalte episoade: împușcă tot, nu te lăsa împușcat și urmărește filmele dintre misiuni.

Dat fiind faptul că inițiatorul seriei, Chris Roberts, a plecat de la Origin, în locul său a apărut un japonez cu ideile sale specifice. Cu această ocazie, accentul a fost mutat pe partea de simulare, iar secvențele cinemastice și-au pierdut atributul de "interactive movie". Stilul noului producător se vede și în design-ul navelor, de la interceptoarele ușoare la "moth er-ship"-urile noi specii aliene totul fiind diferit față de ceea ce văzusem până acum. Dacă am ajuns și la nave-mamă, trebuie amintit că acum nu te mai întâlnești cu una și o distrugi pur și simplu. Pentru a distruge așa ceva, trebuie să-i anihilezi mai întâi escorta, tunurile, motoarele, puntea de comandă (unele dintre acestea sunt protejate de un scut al cărui generator trebuie făcut praf în prealabil), toate acestea necesitând câte o misiune separată. La arsenalul cu care deja ne-am obișnuit (laser, mass driver, storm bre, ir, lof, hs) au fost adăugate noi "dispozitive" (swarmer, dragonfly) al căror nume și funcționalitate este foarte sugestivă. În primele misiuni transmisiunile aliene nu sunt inteligibile, dar devin pe parcurs, grație tehnicienilor Confederației care adaptează sistemele de comunicație. Pilotii inamici au un stil de zbor cu totul aparte (dacă mișcarea brown-iană pe care o efectuează poate fi numită zbor) și folosesc tot felul de trucuri pentru a-ți distragă atenția, rachetele sau pentru a-ți urosi muniția și eventual viața. Un bun exemplu în acest caz,



este o navă aliană pe care străduiești să o faci strecură toare, o lastăr scuturi și cu armura pe roșu, apoi te uiti prost cum se desface în 3 năvute mai mici (dar s-au toase) pe care trebuie să le vanezi separat. Pentru a încheia cu hardware-ul, îmi voi da cu părerea, care, din păcate nu este tocmai pozitivă. Sunt de acord că totul este nou, îmbunătățit, și refăcut pentru a reprezenta stilul "insectelor" dar consider că navele Kilrathi din WC3 erau cu MULT mai impresionante și sugestive.

Eroul principal este locotenentul Lance Casev, un rookie abia ieșit de pe băncile Academiei. Acesta este fiul lui Michael Casey, "Ice-man" pentru cei care au jucat primele două jocuri din serie. Dintre vehicule cunoscute avem parte de colonelul Blair care se ocupă cu tactica Rachel Conolis care are grijă de "hardware" și bineînțeles Maniac, a cărui infumurare și glume penibile trebuie să le suportă chiar și atunci când îi salvezi viața.

Grafica din Prophecy reduce la tăcere toate simulațiile întâlnite până acum. Engine-ul a fost îmbunătățit și oferă suport pentru accelerare hardware - ceea ce permite realizarea unor efecte deosebite fără a pierde din viteză. În numărul 3 afirmam că Origin au cele mai bune explozii din jocuri, de data asta băieții s-au autodepășit: lens-flare, fumul rachetelor (inexistent în mod normal...).

lumina ambientală, efectul armelor asupra scuturilor, decoy-urile și exploziile venind să sprijine din plin simțirea, feeling-ul și tot ceea ce mai rămăsese de sprijinit.

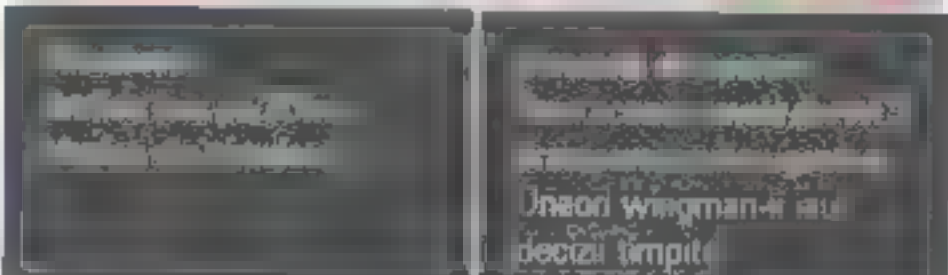
Jucabilitatea este foarte bună, și se datorează în mare parte suportului 3D care dă o mare fluiditate animației. Spre deosebire de ultimele două jocuri din serie, nu mai ai posibilitatea să îți customizezi nava, armamentul și wingman-ul, iar briefing-ul misiunii și se face pe o consolă care conține toate datele referitoare la misiunea respectivă. La același capitol mai este de observat AI-ul, sau de fapt lipsa oncărui AI al coechipierilor în momentul în care "se bagă" între tine și ținta ta, te ating din greșeală sau atunci când se grăbesc să tragă concluzia că tu ești de vină (este destul de enervant după ce joci 20 de minute, faci praf câteva zeci de molaste iar nava ta abia se mai ține să fi distrus ori de .. "friendly fire", ori de către un wingman care a ales aceeași traiectorie cu cea a proiectilelor tale).

Sunetele din joc sunt bine realizate (cu toate că în spațiu nu prea există așa ceva), comunicațiile dintre nave sună foarte bine (dar nu se ridică la înălțimea celor din Privateer 2) iar muzica din simulator este excelentă spre deosebire de cea din timpul jocului care nu reșe în evidență în mod deosebit.

Singura lipsă regretabilă este suportul multiplayer, dar, cu toate astea Wing Commander: Prophecy se situează cu ușurință în primele trei locuri la categoria simulator spațial.

Rice

93



Jedi Knight: Dark Forces II

Productor Lucas Arts

Plata

Pac. instalat

PS-100/16M

28 CU-8000

SVGA Card

Win95

PS-200/16M

Sound Card

3Dfx card

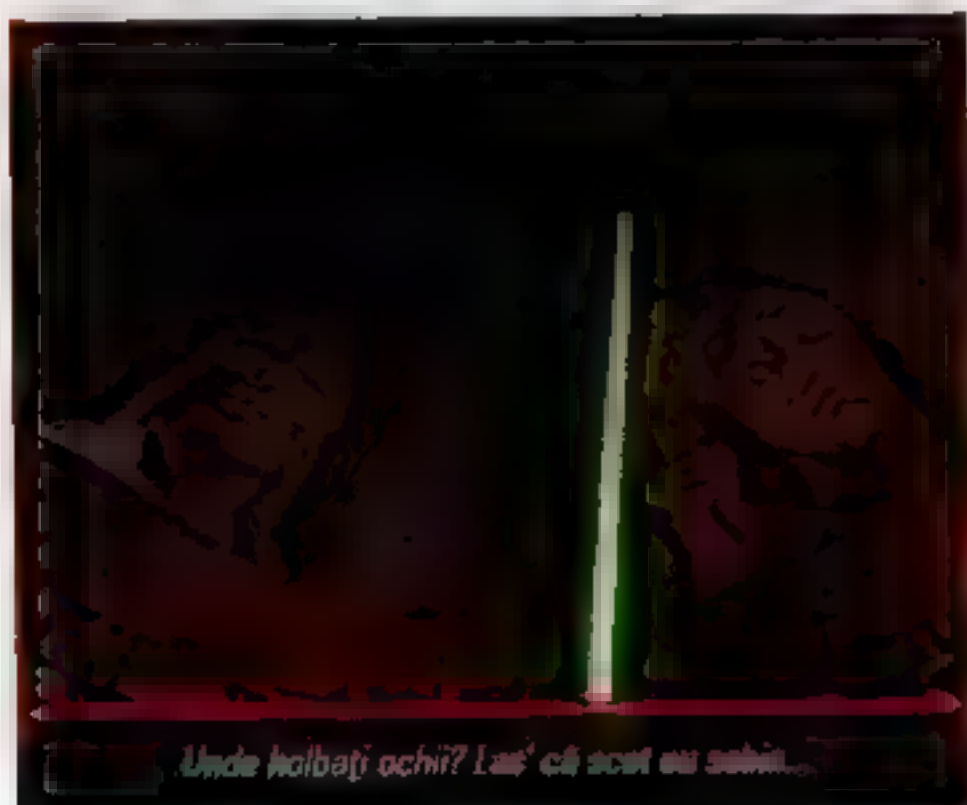
...și cum spuneam despre Lucas, în legătură cu chestiunea sa de Outlaws care mi-a atacat sistemul de mi-a explodat procesorul și placa de bază s-a topit ca o roată de cașcaval prost, de care abia am scăpat viu și nevătămat, sare peste mine unu de-l zice Jedi Knight nu-știu-cum și dă-i și luptă...

- Tac! și joacă!

Unde fugi Gheonoaie?! am exclamat când am văzut ultimul 1st person de la Lucas, dat fiind faptul că îmi formasem deja o prejudecată în legătură cu incompatibilitatea dintre Lucas și genul 1st person, de când cu Outlaws-ul. Nu a fost să fie.

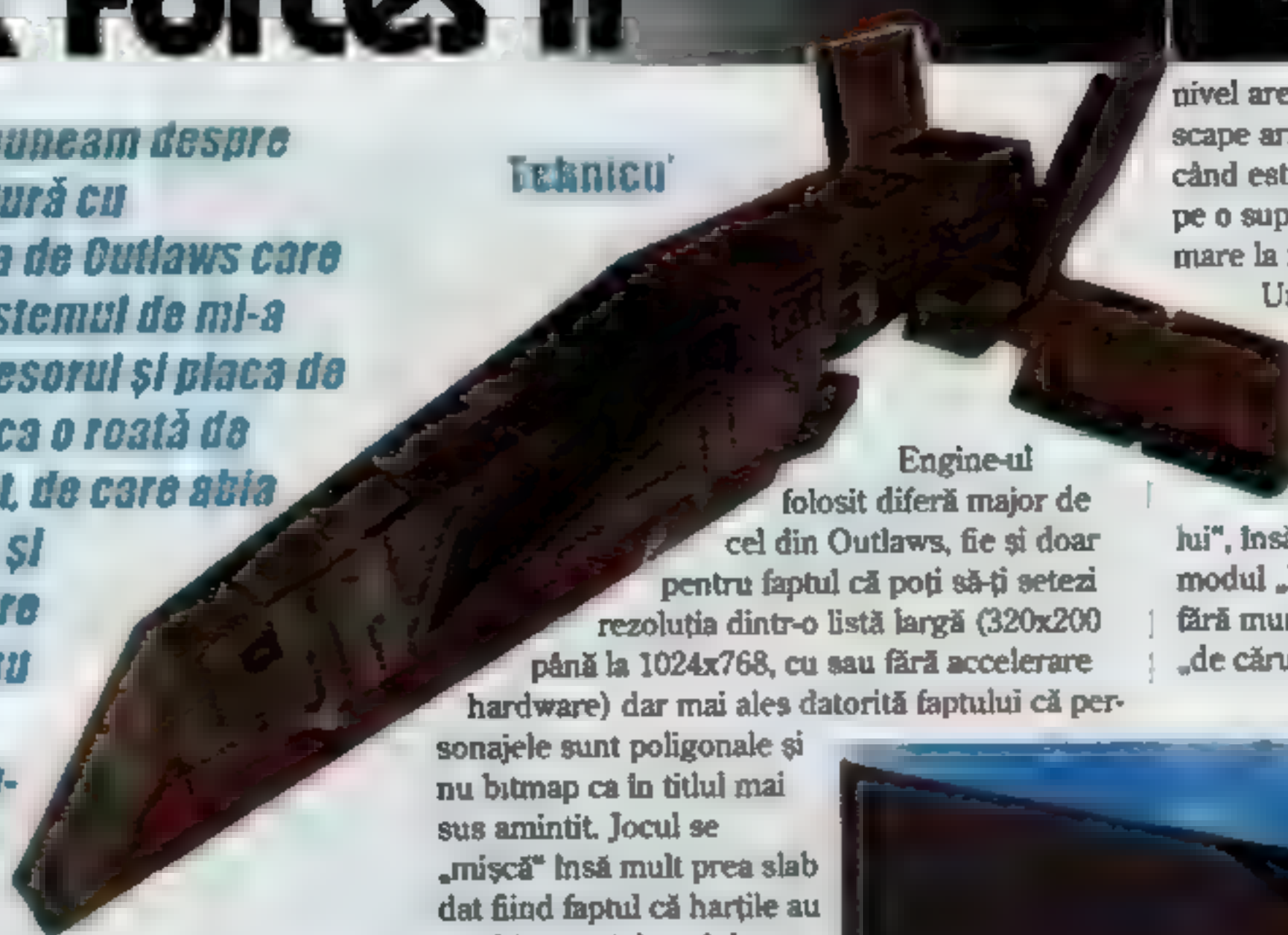
Povestea

Nu știu alții cum sunt dar eu nu mă dau în vânt după scenarii gen Star Wars (NU aruncați cu pietre!) cu cavaleri Jedi, cu personaje mici, puternice, urâte, mincinoase și odioase care pun bețe în roată tânărului Făt Frumos ce înfruntă forțele răului, cu pieptul dezgolit și cu pletele negre ca abanosul fluturând în vânt, în slujba adevărului. Nici scenariile cu fii abia trecuți prin Academia nu-știu-cum Stelară care caută adevărul despre uciderea tatălui, căzut la datorie în înfruntarea cu forțele întinericului (Fiat lux!) dar care mai apucă să salveze pe un disc odios o hologramă cu mesaj îmbărbător (You know son, I am so proud of you!) nu sunt pe placul meu, așa că să trecem cu vederea acest unghi.



Unde holbați ochii? Las' că astă eu sabin...

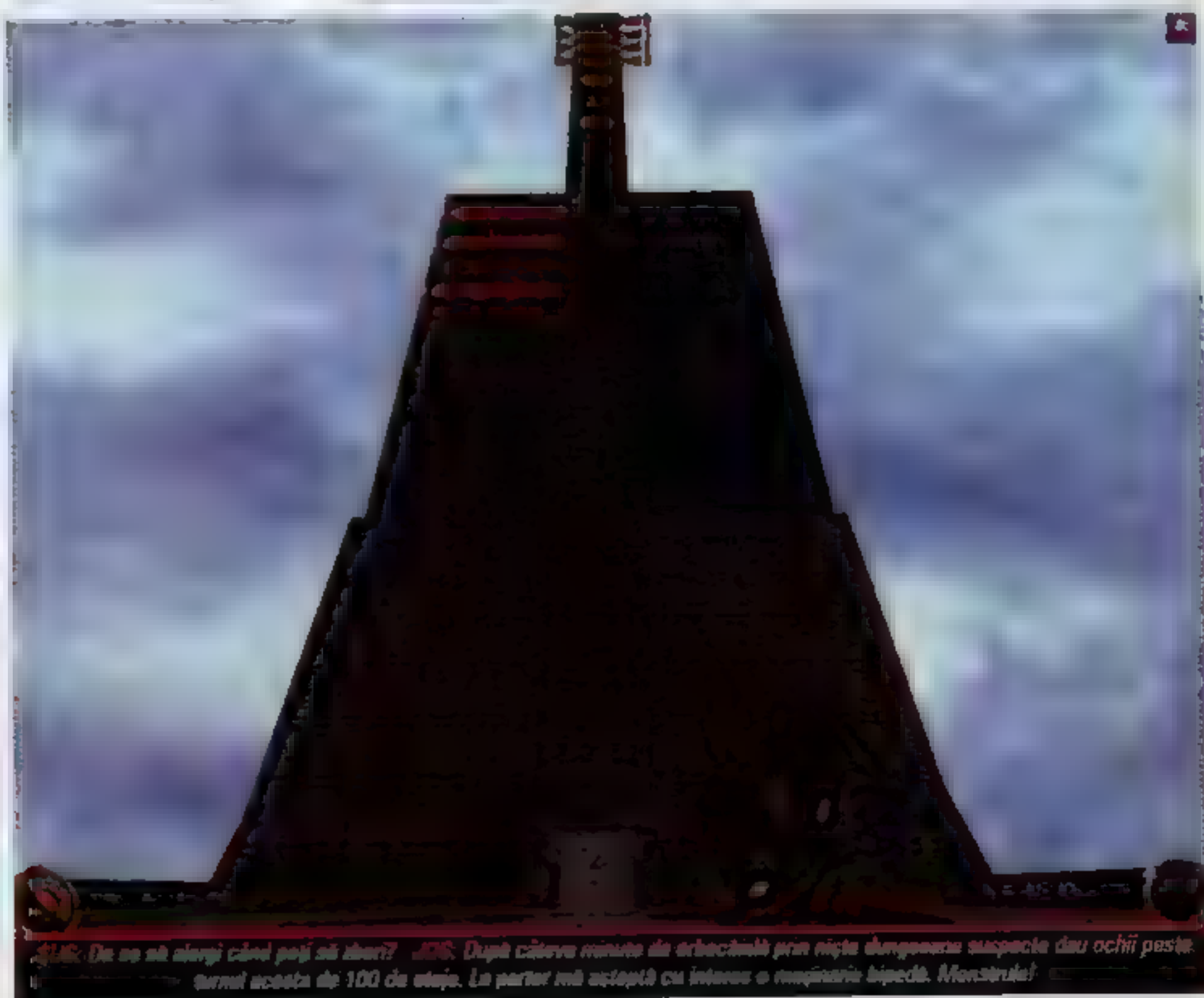
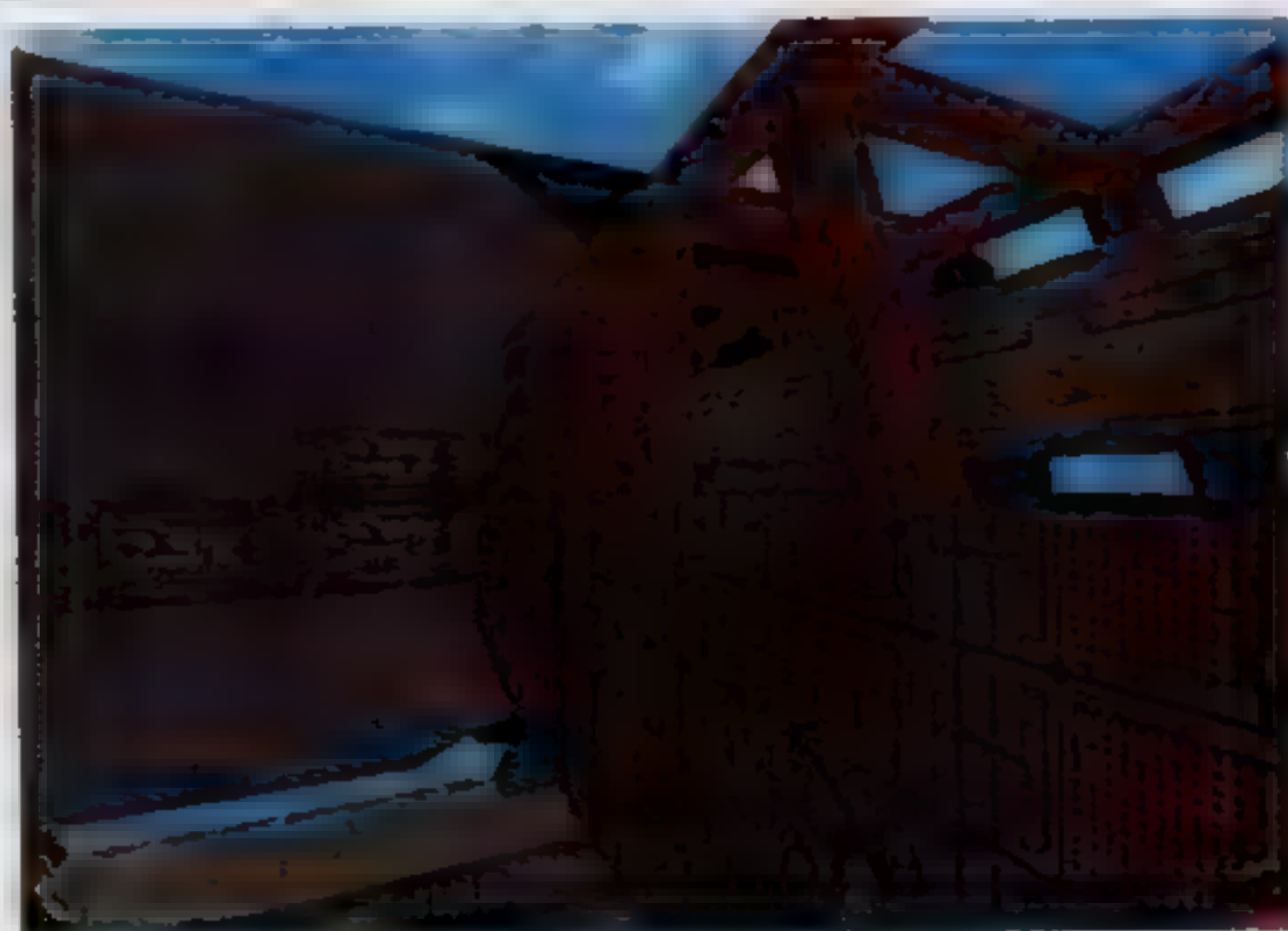
Technicu



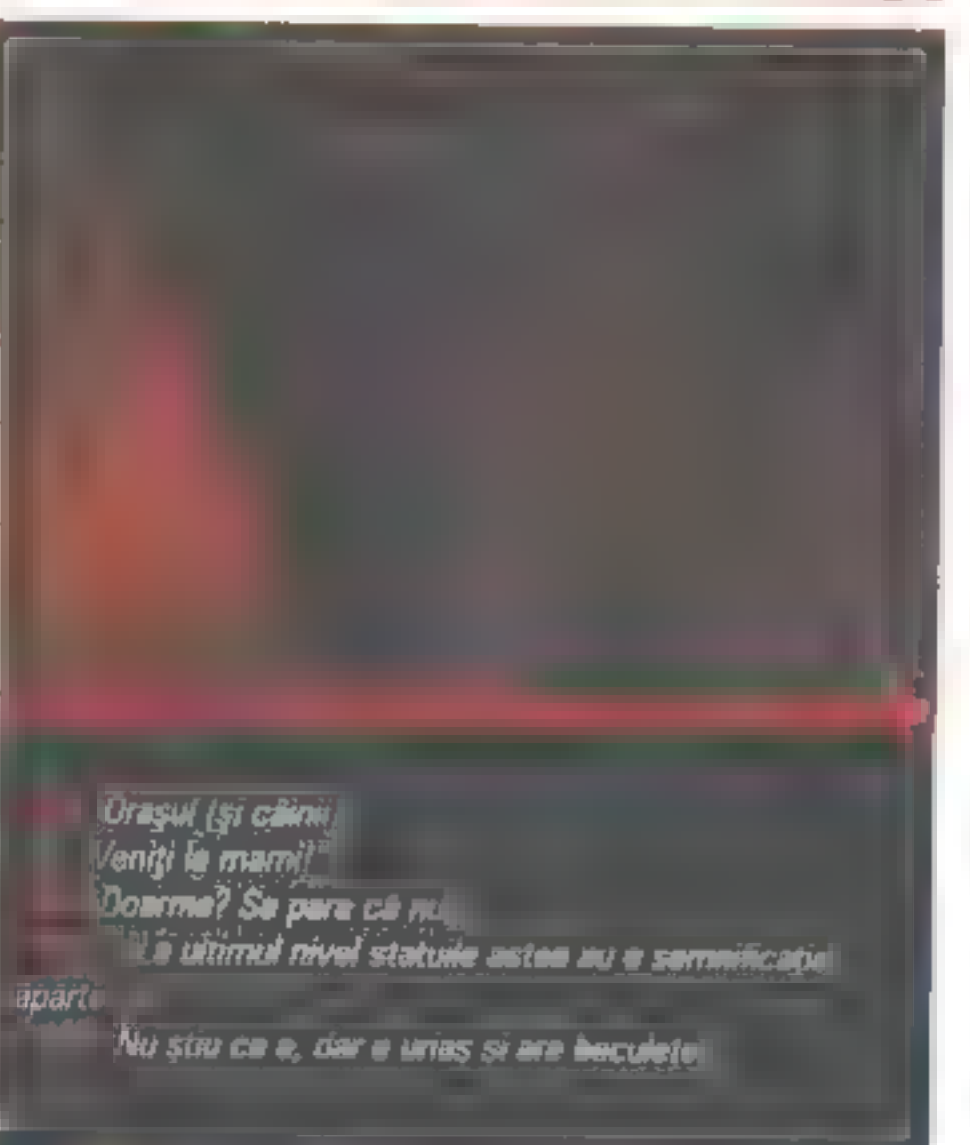
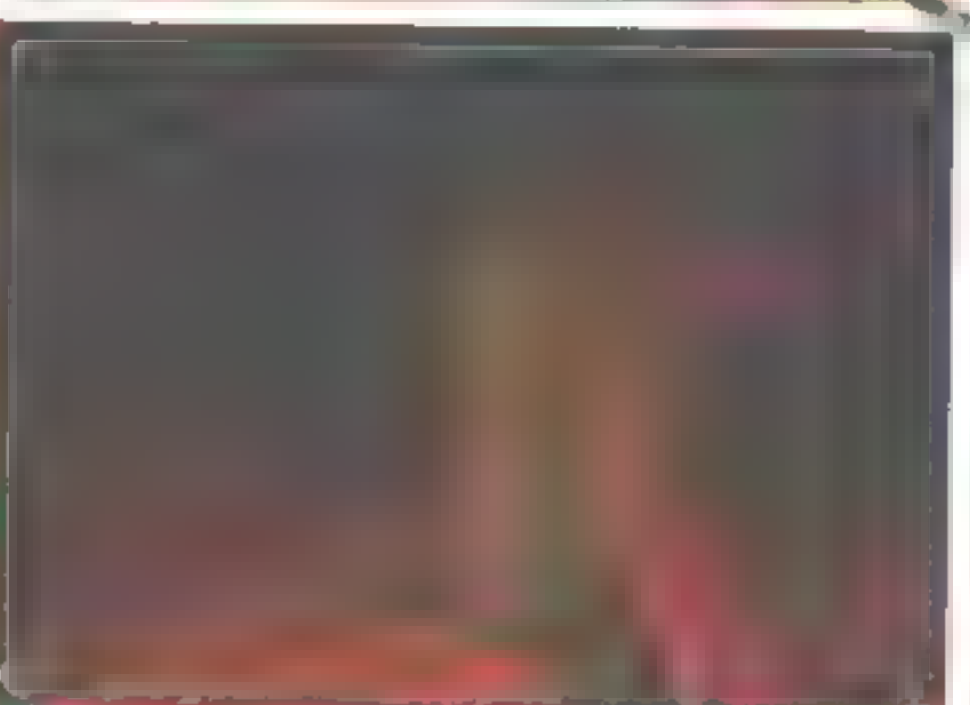
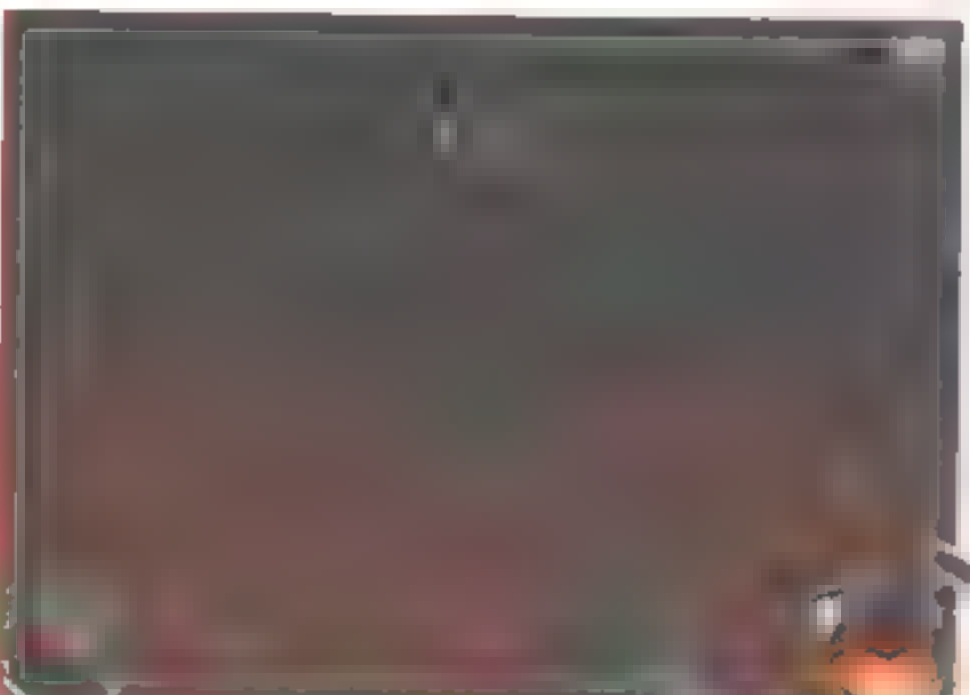
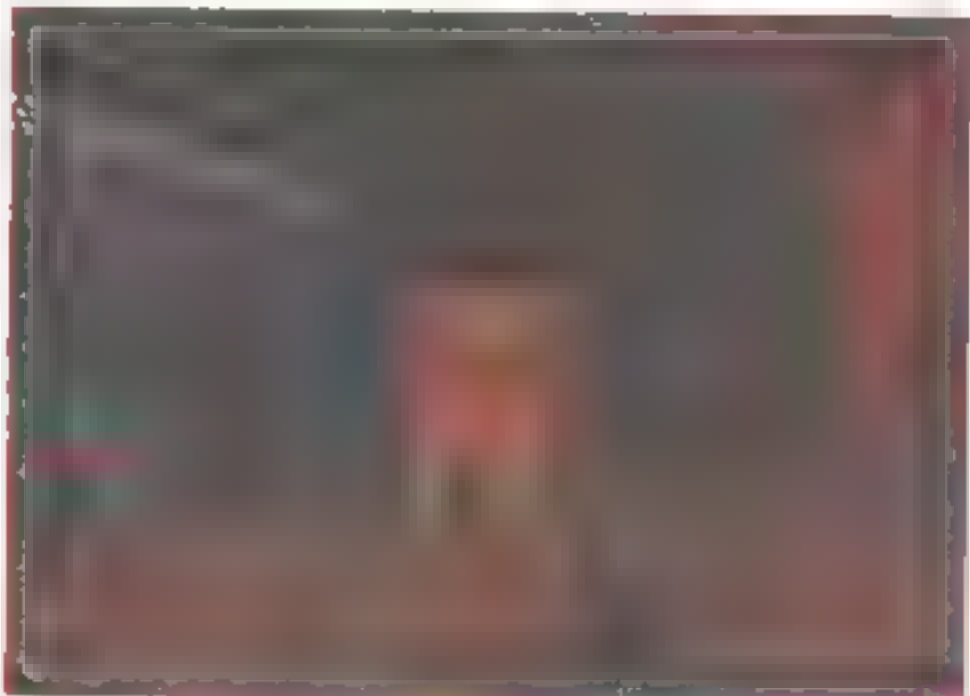
Engine-ul folosit diferă major de cel din Outlaws, fie și doar pentru faptul că poți să-ți setezi rezoluția dintr-o listă largă (320x200 până la 1024x768, cu sau fără accelerare hardware) dar mai ales datorită faptului că personajele sunt poligonale și nu bitmap ca în titlul mai sus amintit. Jocul se „mișcă” însă mult prea slab dat fiind faptul că harțile au o arhitectură destul de lejeră, fără prea multe calcule. În același timp personajele sunt destul de fade și neinteresante, chiar sifilitice (soldații Imperiali mai arată cât de cât omenește) și au prostul obicei să fie puțini și în grupuri ordonate. Am observat câteva chestii interesante, de genul că dacă un inamic moare pe buza unei diferențe de

nivel are mari șanse să cadă în ea sau macar să scape arma acolo, cadavrele sunt luate de apă când este cazul, sau se rostogolesc dacă se află pe o suprafață cu înclinație mare: plus enorm de mare la feeling

Un jucător obișnuit cu giumbușlucurile fără de care în Quake, de exemplu, nu poți supraviețui, va fi exasperat de stângăcia cu care poți să-ți controlezi personajul. În afară de modul 1st person poți juca și „din spatele personajului”, însă absolut neprofesional. Dacă joci pe modul „hard” vei avea prostul obicei să rămâi fără muniție iar cu pumnii (arma din oficiu?) ești „de căruță” încă de la primele nivele



314: De ce să mergi când poți să stăi? 315: După câteva minute de orbăcăliri prin niște clădiri suspecte dau ochii peste turnul acesta de 100 de etaje. La parter mă așteaptă cu interes o mașinărie bipedă. Monstru!



Prima concluzie este că dacă vrei un joc „de măcel”, clar Jedi Knight nu este potrivit pentru tine, practic singurele puncte absolut forte ale jocului sunt sunetul și universul format din hărți gigantice, cu spații largi, în direcția definită de MDK dar cu o arhitectură

mai verticală, cu lifturi uriașe care te ridică la sute de metri deasupra solului, cu reactoare gigantice ce trebuie oprite, cu rezervoare de combustibil și conducte de alimentare cu diametre de zeci de metri, în care mai bălățește combustibilul

Jocul mi-a plăcut încă de la primul nivel unde te desfășori într-un oraș vertical în care un pas greșit te poate face să cazi în abisul dintre clădiri, însă nivelele de la 8-9 în sus sunt absolut superbe din acest punct de vedere, ultimele două (20-21) sunt absolut aberante. Harta jocului este la fel de imposibil de descifrat ca cea din Descent, dar uneori te mai poți ajuta de harta simplă (TAB)

Armele sunt destul de slăbuțe și fără cine știe ce efecte spectaculoase, sabia laser având cel mai mare damage dar fără să o poți utiliza profitabil împotriva inamicilor care au

obiceiul să te atace de la distanță. Utilizarea ei cea mai importantă o constituie tăierea grilajelor care blochează accesul

După fiecare nivel poți viziona și câte un filmuleț, cea ce sporește oarecum feeling-ul

Jedi Knight este un joc în care trebuie să te plimbi și să admiri peisajul, destul de bine făcut, fără să exceleze sau să încerce să detroneze ceva din domeniu. Dacă ai puterea să „simți” arhitectura și structura, nivelelor (partea tare) chiar o să-ți placă. Asta am zis

Johnny

„Nene! Nu știi cumva cum ajung pe la Onstor 2?”

90

Descoperă nivelurile și sentimentul de explorare
Nu știi cum face dar te prinde și jocul, jocul, jocul...

Nu e strălucit depeșă tehnic, al engine-ului
Design-ul armelor e stăhura

CAJ

Resident Evil

Productor: Capcom

MSX

PC

PS-90/16M

PS-130+60M

SUGA Card

Win95

PS-233/24M

Sound Card

Win95

Trebuie spus că demultă vreme îi dădeam târcoale. Toate site-urile de N64, Playstation și alte platforme, intraseră la un moment dat într-o nebunie generală cu acest Resident Evil. Și uite, acum când pentru ei e gata partea a doua, avem și noi plăcerea.

Revenind la joc, concluziile mele sunt sub măsura așteptărilor proprii. Astfel, din punct de vedere artistic jocul este sub nivelul unui produs ordinar de PC. Respectiv, chiar de la scenariul banal de casă bântuită, parcă totul era cunoscut de ani de zile. Zombii în formă clasică, pereții, obiectele, arhitectura, totul ca într-un film de pe TNT.

Sunetele, deși gândite bine, suferă în urma unei bube tehnice, ca de altfel tot jocul, strivit de o incompetență tehnică, grafica având o șansă de scăpare printr-un accelerator.

Deși ca design, așa cum am înjurat mai sus, resident-ul e repetent, jocul are un ceva sfârmător. Acel ceva se cheamă GAMEPLAY și este uluitor. Excelent imbinat între aventură și troscău, cu toate că personajul (oricare dintre aleși) nu știe nici măcar să sară, simplitatea geniului dă pe dinafară.

Așadar, cu o echipă destul de proastă, designerul jocului a reușit o micuță capodoperă, exprimându-se din plin doar prin gameplay. De aici reiese și atmosfera și, odată cu ea, spiritul artistic de care este nevoie într-un joc.

Transpunerea de pe platformă într-un sens brut, aduce de asemenea niște elemente de originalitate. Faptul că interfața de pe consolă se rezuma la doar câteva butoane l-a făcut pe producător să recurgă la ceva artificii care tot la



Hărâmbăie mare la intrare: „Jail Vreau și eu să intru în masină!”

sporirea atmosferei și gameplay-ului au dus. Pentru a salva, de exemplu, folosești un ribbon pe o mașină de scris. Ideea că trebuie să fii într-un anumit loc pentru a salva e veche și în unele cazuri enervantă trebuind să bați ceva drum până la locul cu pricina, acum însă, având un număr limitat de riboane, în funcție de câte găsești, te



mai gândești dacă mai salvezi sau ba. Și se ajunge în situația în care cauți de nebun ribbon de mașină de scris. Să se office Agatha Cristea.

Jucați și-o să vedeți. Toată tevatura asta te împinge să joci tare, să pleci cu sănătatea la limita de jos într-un nou atac, dat fiind că nu-ți permiți să salvezi; rezultat: un plus de adrenalină.

UNA PESTE ALTA

Jocul are feeling total. La Tomb Raider-ul și dă cu el de pereți la capitolul ăsta. Dacă însă nu s-ar vedea că e făcut în sărăcie... pe cuvânt că ar fi mai celebru. Mai e și chestia cu Manga-ul, ce dă înspre consolă, dar merge. Și apropo, jocul e un horror. Să joace și Roberta Williams să-și scoată fantasmagoriile din cap. Ca să nu mai vorbim că pentru Mask Of Eternity s-a băgat femeia la engine-uri 3D.

Să revenim însă la prezent. Adâncimea jocului este iar la înălțime, dacă pot să zic așa, laolaltă cu scenariul ce permite o poveste neliniară. Foarte bine dozat, trebuie să fii prea prost să te blochezi dar nici prea ușor nu e. Asta-mi place la un joc.

Așadar, vorba propriului slogan, "să nu subestimăm horror-ul PC-ului" (traducere din sanscrită) și să ne luăm cu toții acceleratoare. Tare mi-e că nu prea o să se mai poată fără. Deocamdată, Resident Evil rezistă și fără scaieți din ăștia. Care reușiți să-l obțineți, da-ți-i bătaie că e un clasic. TNT-ul să trăiască.

-Bubble

89

Jocul e un pic diferit când joci cu personajele diferite. Feeling excelent și gameplay din spate masiv.

Se vorbește, stă prost de tot în partea tehnică, cel puțin în 3D.

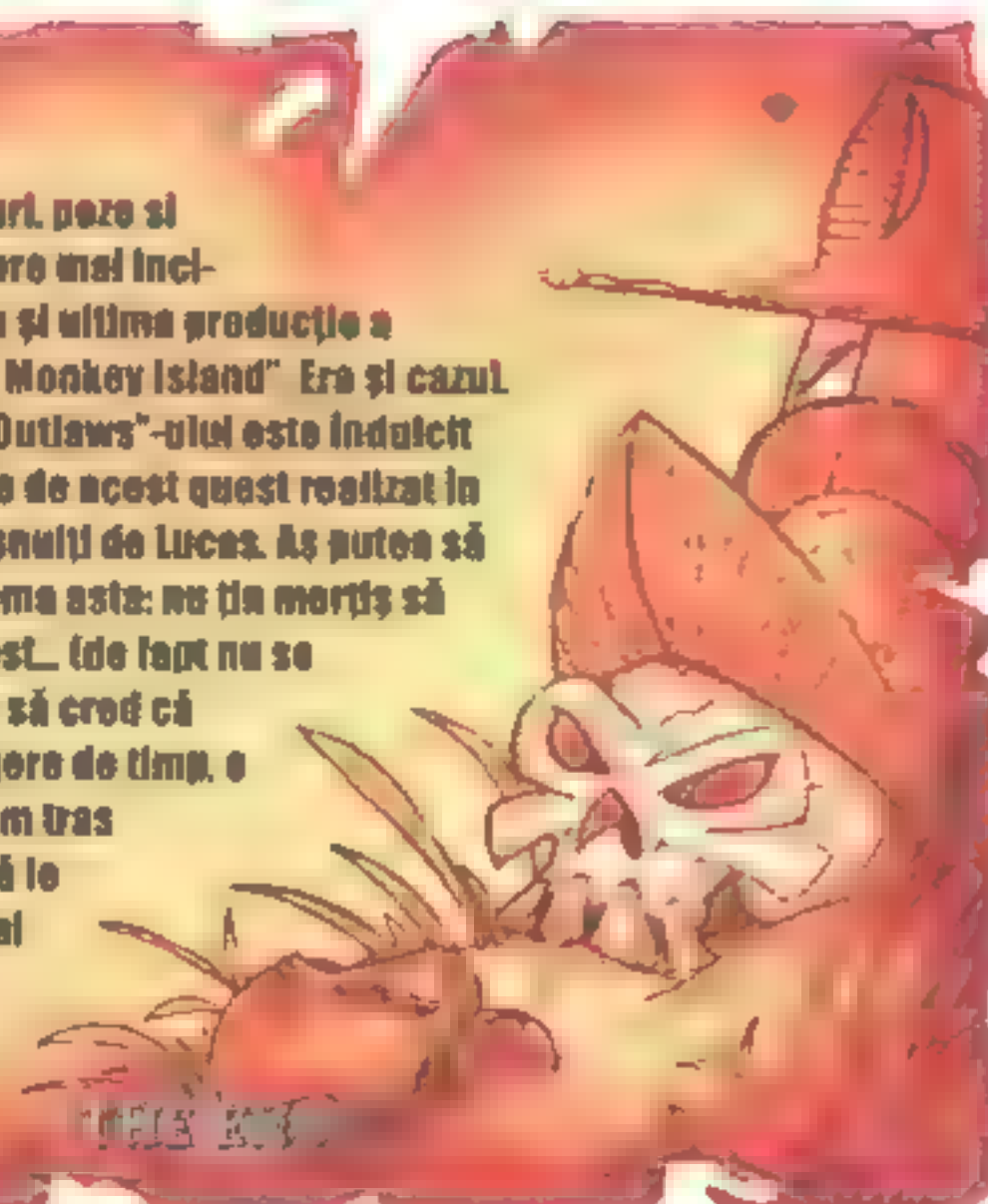
Producator: Lucas Arts

PS-90/150
2X CD-ROM
SUGB Card
Win95

PS-133/32M
8X CD-ROM
Sound Card

Monkey Island 3

După multe zvonuri, poze și prezentări care mai de care mai incitante, am ajuns să vedem și ultima producție a Lucas-ilor: "The curse of Monkey Island". Era și cazul. Gustul lăsat de polnai "Outlaws"-ului este îndulcit cum nu se poate mai bine de acest quest realizat în stilul în care am fost obișnuiți de Lucas. Aș putea să trag și o concluzie pe tema asta: nu țin morții să scoată ID-ul vreun quest... (de fapt nu se știe niciodată). Prefer să cred că "Outlaws" a fost o tragere de timp, o recreație, o glumă... I-am tras destul de urechi, cred că le ajunge, da' să nu se mai repete!

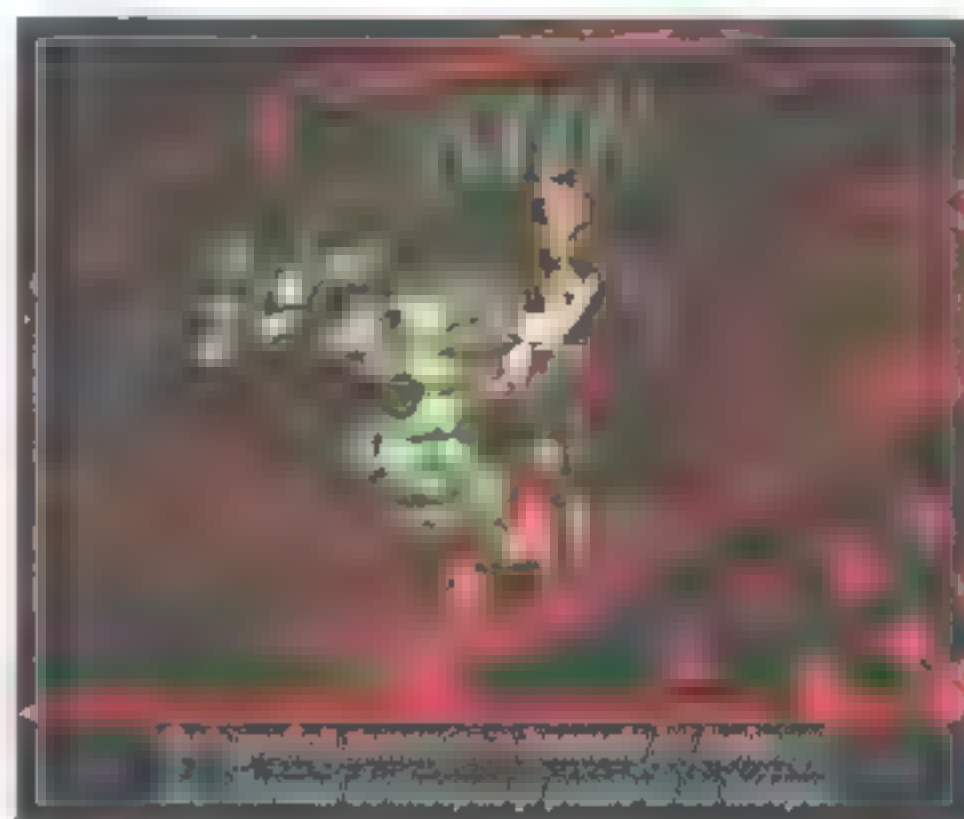
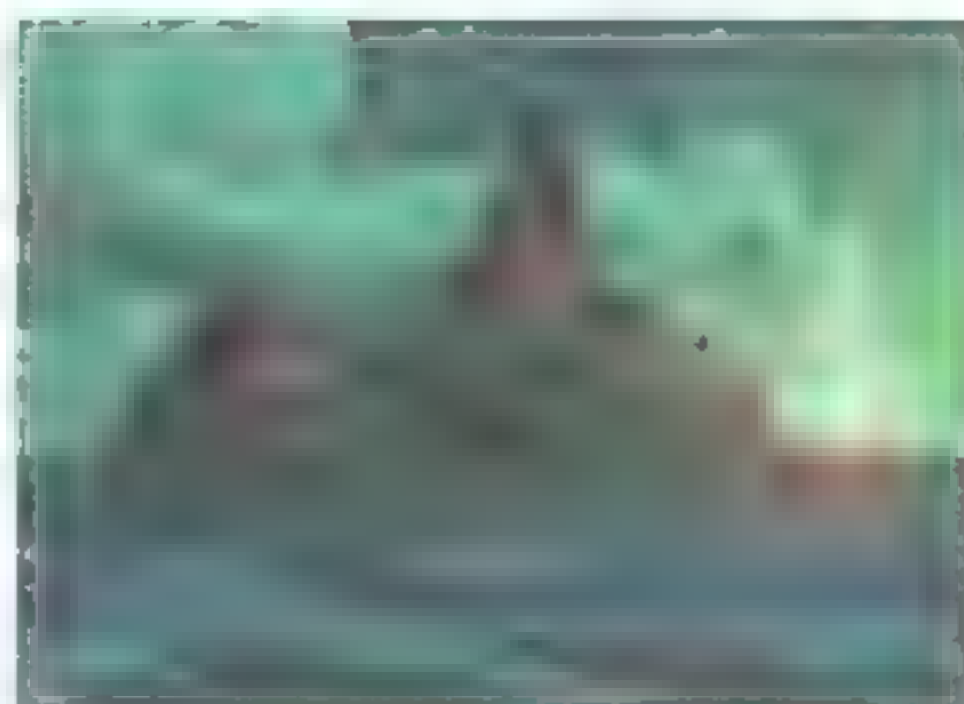


A cum, că o văzurăm și pe asta, ce putem să zicem: încă o piesă de bază pentru "power collection". Și nu-i puțin lucru.

Profitând din plin de suportul a două cd-uri, Lucas Arts colorează folosindu-se de darnica paletă de culori SVGA noua aventură a eroului său Guybrush Threepwood. Și care-i treaba? Foarte simplu, el, adică tu, trebuie să o recuperezi nici mai mult, nici mai puțin pe însăși Mrs. Governor Elaine Marley din mâinile lui Le Chuck, care susține cu tot amadansul că vezi Doamne chiar pe el!

Acum, ca cititori isteți ce sunteți, bineînțeles că veți zice: "Lasă vraja și spune cum este..." Fie, (mă înduplec eu) vă zic: ca un foarte bun quest ce este, mi se pare imposibil să nu vă impresioneze grafica personajelor, dar mai ales atmosfera (nu stratosfera). Aceasta din urmă, (nu ...) este una din cele mai bune întâlnite într-un quest de acest gen. Gradul de dificultate nu este foarte mare, dacă ținem seama și de numărul relativ mic de obiecte folosite la un moment dat. E drept că există și situații mai delicate în care se poate lua (chiar fără voie) și o mică pauză, necesară de altfel, că mai trebuie să mergem și la

ubeste de fapt! E foarte clar că n-ai să crezi o iotă din toată chestia asta, că tu știi ce știi, drept pentru care vei purcede hotărât să rezolvi toată tărășenia. Așa o fi, dar multe vei avea de pățimit, că de când lumea și pământul n-ai să vezi quest de Lucas pe care să-l termini cu trei cli-curii de mouse! Oricum, ai ocazia să vezi ce învârtă un pirat și câte are de învățat



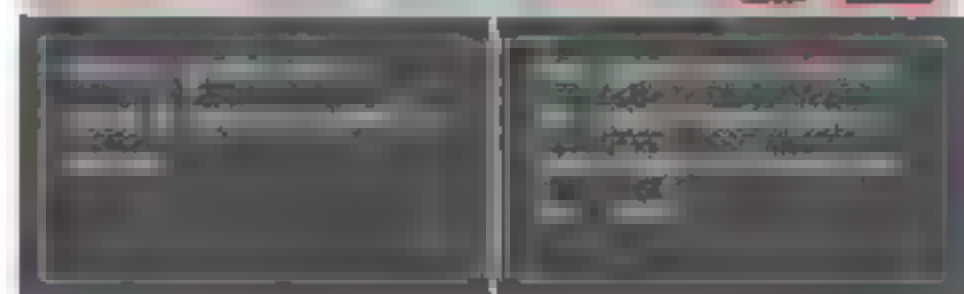
masă, la școală, la servici, ba chiar să mai și dormim. Sau mai gândit băieții să pună și muzică și chiar că au pus-o. Aia era! Nota 10. Nici nu vreau să mai pomenesc de vocile personajelor. Nu știu cât s-au forțat, dar le-au nimerit. Nu de alta, dar dacă le incurcau de vorbea Elaine cu vocea prieterei Voodoo

Jocul este împărțit pe capitole (chestia cu pauza ce? nu-i valabilă?) având posibilitatea de a alege de la început între modul "normal" și "Mega Monkey" unde mai apar câteva puzzle-uri în plus. Clar ca berea că vom alege Mega, e păcat să ciuntim din joc pentru un pumn de neuroni și câteva j'de minute bune.

Una peste alta, merită să juci Monkey-ul din mai multe motive: să vă mai clătiți mintea după atâtea strategii, quake-uri, MTG-uri și alte minuni care vă forțează de o bună bucată de timp, pentru renumele casei Lucas (chestie de clasă) și nu în ultimul rând pentru palmares, ca niște gameri adevărați ce sunteți.

-Gex

92



Blade Runner

În ficțiune, deopotrivă prin carte și teatru, imaginea lui Blaise Pascal a fost
 creată mai degrabă în retrospectivă, dar nu
 fără să se folosească de unele surse
 reale, cum ar fi scrisorile lui Pascal către
 prietenii săi, în special către Pierre de
 Fermat și Antoine Arnauld. Într-una
 din scrisorile sale către Fermat, Pascal
 vorbește despre jocurile de noroc și
 despre teoria probabilității, ceea ce a
 condus la dezvoltarea matematicii
 moderne. Într-o altă scrisoare, el vorbește
 despre credință și despre viața umană.
 Aceste surse au fost folosite de
 scriitorii din secolul al XVIII-lea și
 al XIX-lea pentru a crea o imagine
 romantică a lui Pascal, un om
 profund și sensibil, care a suferit de
 o boală mintală și care a murit tânăr.
 Această imagine a fost consolidată
 de scrierile lui Pascal despre credință
 și despre viața umană, care au fost
 citite și interpretate în diferite moduri
 de-a lungul timpului.

secții speciale de "Blade Runner"-i, care au ordin să verifice identitatea și să ucidă orice replicant descoperit prin zonă. Tu joci rolul lui Ray McCoy, un blade runner mai fraier, aflat la început de carieră și aflat în fața primului caz semnificativ din viața lui. Pentru ca tabloul să fie perfect, îți mai spun că activezi în Los Angeles, orașul reședință al corporației Tyrell, singura producătoare de replicanți. A naibii coincidentă.

La o primă vedere pare a fi un point-and-click obișnuit, lipsit de motivații în această privință: bătădăi de la o locație la alta, vorbești cu oamenii, acumulezi obiecte ș.a.m.d. Noutatea vine dintr-o direcție puțin așteptată: obișnuitul inventar a fost înlocuit de K.I.A. (knowledge integration assistant). Respectivul KIA este un computer din dotarea poliției de atunci, care stochează clue-urile, fie ele discuții sau informații despre obiectele găsite. La dorință acestea pot fi revăzute la grămadă, sau organizate după crima în a cărei rezolvare se pot folosi. Foarte bună mi se pare ideea filtrelor care îți permit să vezi informațiile în funcție de anumite criterii cum ar fi, de exemplu, modul de operare ale suspectului sau de locurile pe care le-a vizitat și care se presupune că le va mai vizita. Din când în când poți transfera informațiile pe care le deții în computerul principal al poliției și obține altele noi de pe-acolo. În plus, KIA poate face să i se ierte jocului faptul că toate dialogurile sunt vorbite fără a exista posibilitatea de a fi scrise ;).

Asta probabil li se va părea jucătorilor adevărați de quest-uri o simplificare excesivă care elimină o parte din plăcerea jocului. La fell și dialogurile predefinite, în care nu ai nici cea mai mică șansă să alegi ce să răspundă personajul tău replicilor celorlalți, opțiunile care îi modifică atitudinea fiind un palid simulacru.

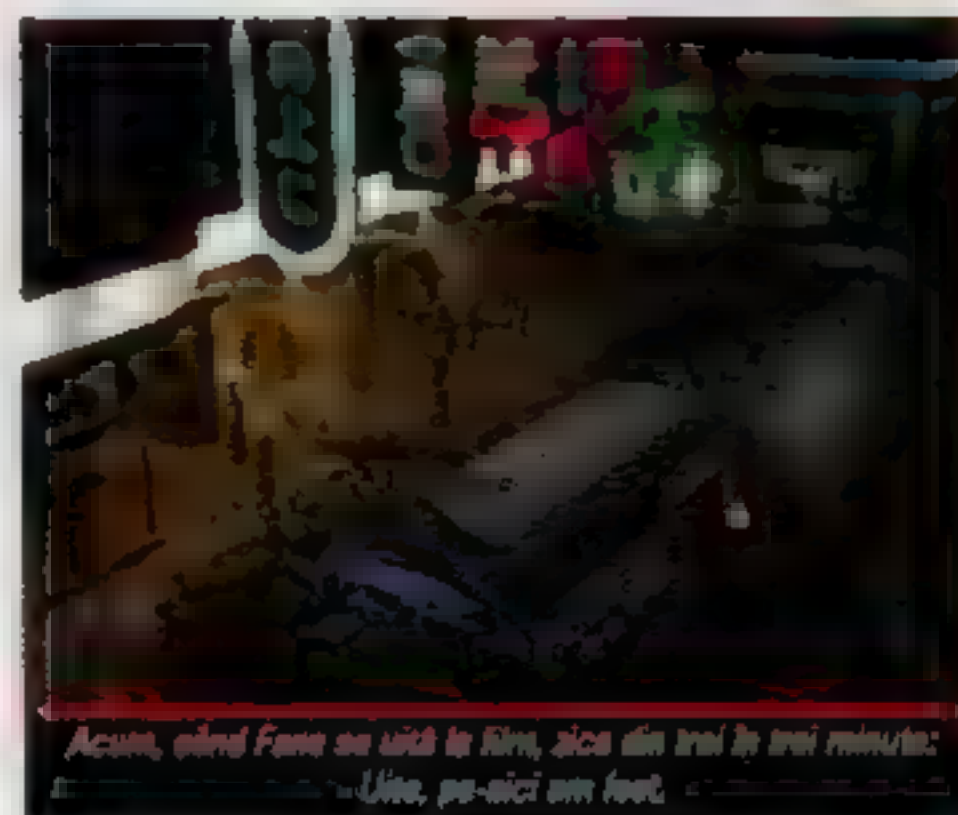
Mai mult sau mai puțin, plângerile de mai sus sunt compensate prin neliniaritatea jocului care are de unde oferi destule locații care să te pună să te plimbi de-ti iese ochii dacă vrei să treci mai departe.

Alte două inovații, împrumutate din film de data asta, sunt ESPER-ul și testul Voight-Kampff. ESPER-ul este, nici mai mult nici mai puțin, o mașinărie de analizat fotografii, cu ajutorul căreia poți să zoom-ezi

diferențiat diverse porțiuni, în căutare de indicii. Deși dă cu realismul de pământ când zoom-ezi după colț, are o interfață bine realizată și oferă destul "challange". Testul Voighy-Kampff este un test care măsoară reacțiile emoționale ale subiectului pentru a stabili dacă este om sau replicant. Cu toate că întrebările pe care le pui sunt repetitive, contribuie și el din plin la factorul de aventură.

Un obiect de care
nu e neapărată nevoie.

Product - Westwood	
Monitor	Personal
PS-90/16M	PS-133/32M
8X CD-ROM	8X CD-ROM
SUBN Card	Sound Card
Win95	



dar îmi va face o plăcere deosebită să vorbesc este: "Ză big gan". Din când în când, adică numai când bănuiala că respectivul este replicant atinge cote alarmante, ai posibilitatea să extragi arma din buzunar și să predai lecții despre natura adevărului. În plus poți să stai cât vrei pe poligonul poliției și să ridici ecorurile în tavan.

Atmosfera este o bijuterie. Decorul, animația și muzica și-au dat concursul în a realiza o atmosferă cel puțin la înălțimea filmului. Și cu asta am zis totul.

Scenariul e foarte complex. La un moment dat apar atât de multe piste și elemente de analizat încât te surprinzi stând și meditănd adânc asupra direcției în care să o iei. Din păcate, rigiditatea lui te face câteodată să spui "eu dacă eram acolo făceam asta".

Personajele, interesante sau nu, sunt pline de clișee și tertipuri de Holliwood și asta este un alt punct în minus. Personal mi se pare că McCoy este un slab înlocuitor al lui Harrison Ford. Slab.

Una peste alta (mai bine unul) este vorba de un quest bine realizat și cu o atmosferă superbă, dar căruia îi lipsește acea perfectă echilibrare și scânteie magică pe care le aștept de la orice joc candidat la un scor peste 90.

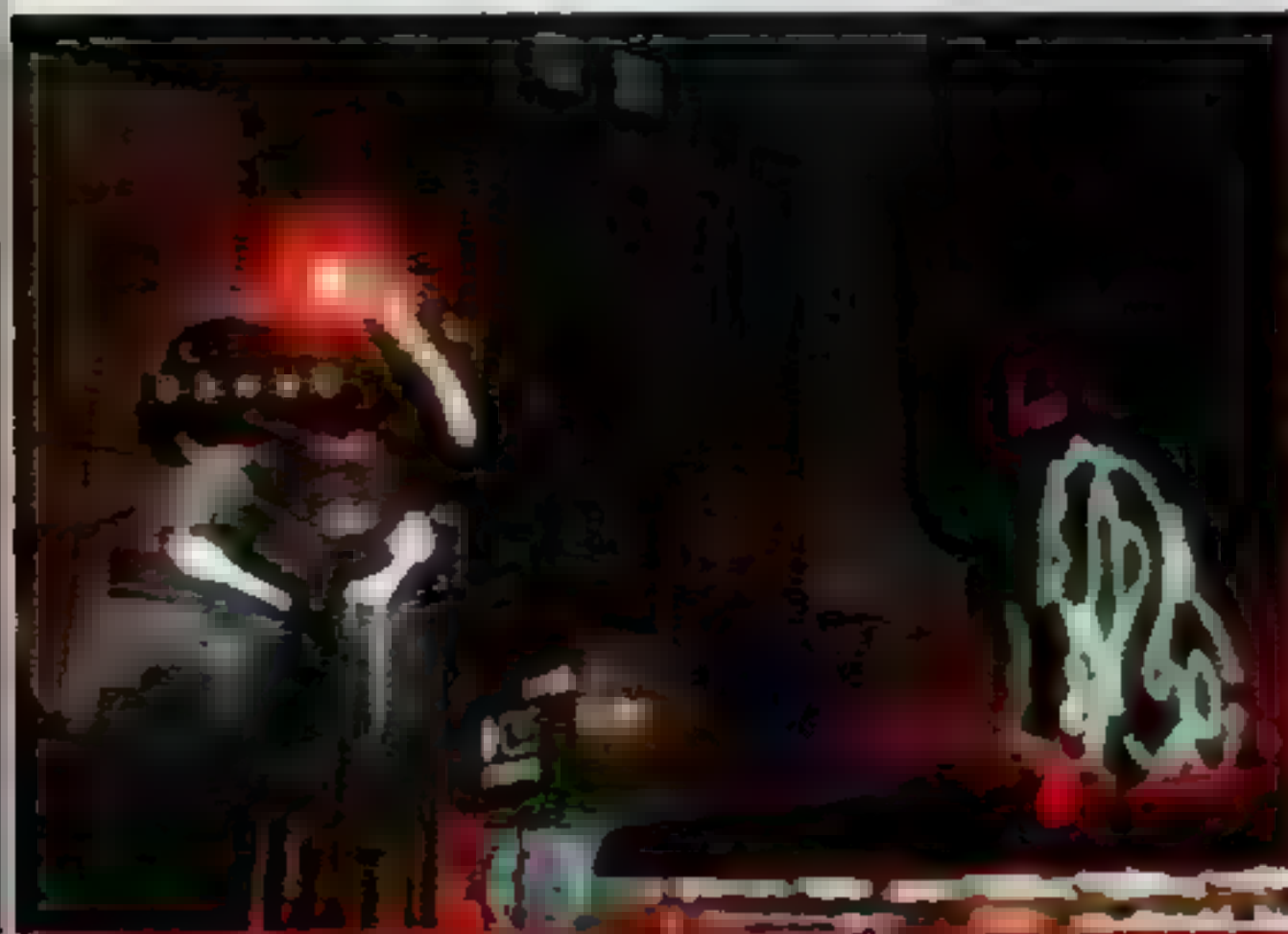
Și pentru că tot a fost prea serios articolul, știți
bancul cu Ion și Maria care reparau stâlpul de înaltă
tensiune?

22

تاریخ

Scoarța complexă și
hugăi multe de gândit la
și de curiozitate, ca și cum

Realizarea stăruie de "parafraza" în care se alină scurtele...



Cu accepția radiomelor la Coca-Cola care apar în film, atmosfera a fost recreată cu cea mai mare acurătate. Păcat că nu apare și Harrison Ford.

Lionhead - Jurnal de bord

semnal de Steve Jackson

"Molineux părăsește Bullfrog?"

Titlul din săptămânalul Britain Computer Trade, care a apărut în iulie 1996, a determinat telefoanele să sune ca niște alarme. Ziaristii sunau la orice oră. Perspectiva era de neconceput. Era unul din cei mai respectați designeri de jocuri din lume - creatorul titlurilor Populous, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park și al companiei pe care o fondase. Peter și Bullfrog erau sinonime. Chiar își va abandona copilul după 10 ani de succese? Și dacă da, de ce? Momentul era nepotrivit. Peter și echipa sa care lucra la Dungeon Keeper, erau deja presați de timp. Încuiată departe de lume, în casa lui Peter din Surrey, întreaga echipă lucra 16 ore pe zi, testând și retestând, depanând și redepanând. Ulterior, adevărul a ieșit la iveală. Era adevărat. Peter își dăduse demisia.

În 1995, Bullfrog a fost vândută lui Electronic Arts. Prețul a fost, așa cum Peter urma să recunoască ulterior, "o sumă enormă de bani". Astfel, a devenit bogat. Chiar a apărut în lista celor bogați, publicată de ziarul Sunday Times (pe poziția 755, alături de Roger "James Bond" Moore, acirita Joan Collins și autorul jocului Discworld, Terry Pratchett).

Dar în particular, nu s-a simțit niciodată bine în cadrul Electronic Arts. Sedințe interminabile de management și un dute-vino continuu în și din California, îl trăgeau în jos. Vroia doar să se întoarcă la prima sa dragoste, designul jocurilor. Peter Molineux se întorcea la rădăcini.

L-am întâlnit prima dată pe Peter cu câțiva ani înainte. Pe vremea aceea scriam o pagină pe săptămână despre jocuri și puzzle-uri, pentru The Daily Telegraph. Am aranjat un interviu despre succesul Bullfrog-ului și despre apropiata lansare a Dungeon Keeper-ului. Peter mi-a plăcut imediat. Entuziamul nativ cu care vorbea despre jocuri era reconfortant. Interviul a durat două ore, din care cea mai mare parte am petrecut-o discutând despre pasiunea reciprocă pentru jocurile germane "de masă" (n.l. gen Monopoly). O consecință a fost faptul că am început să ne întâlnim regulat cu alți patru prieteni de la "Games Nights".

Într-o zi, cam după 18 luni de la prima întâlnire, Peter a venit la mine la birou și mi-a prezentat planurile lui de viitor. Vroia să știe dacă mă interesează să mă alătur noii sale echipe. Era o ofertă pe care n-am putut să o refuz. După doi ani de jurnalism, îmi doream să revin la crearea de jocuri, în loc să scriu în continuare despre ele. Există un singur impediment. Minor. Habar n-aveam programare.

"Nu e o problemă", mi-a zis Peter. "E un dar. Cineva din echipă trebuie să fie sănătos..."

Mai existau încă doi directori ai noii firme. Ne-am întâlnit cu toți pentru prima dată în aprilie. Mark Webley era genul de om cu care te

înțelegi ușor, având un simț al umorului de nestăvilit. Odată, Peter mânca dintr-o pungă cartofi prăjiți. Pe lângă respectarea sa a "Legii BANI ADEVĂRAȚI în pungile norocoase", Peter a fost încântat când a găsit în pungă o bancnotă nou-noută de 10 lire.

"Am câștigat bani!", a exclamat Peter, bucurându-se.

"Îmi pare rău", a replicat Mark. "Am glumit. Eu am pus banii înăuntru".

A luat banii din mână lui Peter și i-a băgat în buzunar. Mark...

am realizat cu toții enigma. Chiar pusese banii în pungă sau doar îi furase câștigul lui Peter?

Cât timp a fost la Bullfrog, Mark a fost într-o continuă ascensiune. Unii chiar credeau că-l va înlocui pe Peter Molineux. La un moment dat, era responsabil cu managementul unui număr impresionant de proiecte, cam 30. Când l-am întâlnit în aprilie era încântat de succesul ultimului său joc, Theme Hospital, care tocmai detronase MDK-ul din poziția de lider în clasamentul preferințelor.

Al patrulea membru al echipei era Tim Rance, un fost analist de sisteme, pe care Peter îl știa de pe vremea lui Populous. Tim fusese programatorul versiunii de multiplayer pentru Populous. A fost unul dintre primele jocuri care a oferit posibilitatea jocului în rețea. Era un fel de Data (n.l. din Star Trek). Cunoștințele sale în domeniul tehnic erau fantastice. Tim mânca problemele Windows-ului la micul dejun.

Când ne-am întâlnit, am discutat despre afaceri. Despre taxe, impozite, cifre de afaceri, spațiu la E3 și despre cum s-o aducem pe Lara Croft pe post de receptioneră. Dar cele mai multe discuții le-a suscitat alegerea numelui firmei. La început, Peter și Mark se hotărâseră asupra numelui "Lionhead", numele hamsterului de acasă al lui Mark. Din nefericire, onoarea a fost prea mare pentru sârmana creatură. Lionhead a murit. Lucrul ăsta a fost considerat un semn rău. Trebuia să alegem un alt nume. Au apărut mai multe posibilități. Cei mai puternici concurenți au fost "Black Box", "Midnight" și "Hurricane" (porecla lui Peter de la Games Night), dar nu a apărut un câștigător clar. Am încheiat prima



Peter Molineux, creatorul Bullfrog-ului



Mark Webley și echipa sa la începutul activității în lumea entertainmentului

sedință cu un joc de fotbal "de masă" și niște cricket.

Cam o săptămână mai târziu, am primit un telefon de la Peter: ce părere aveam de "Red Eye"? Era nevoie de o hotărâre rapidă, pentru că revista Edge urma să facă un interviu. Să ne spună "Lionhead" sau "Red Eye". Tuturor ne-a plăcut Red Eye. Edge a făcut mare tam-tam anunțând în premieră numele noii firme. Nar fi trebuit să fim așa de grăbiți. S-a dovedit că fiecare om, ba chiar și unchiul său, are o firmă numită Red Eye. Există Red Eye Records, Red Eye Productions, orice vă imaginați. Și, cel mai important, adresa de web "red-eye.co.uk" era deja acaparată. Numele "Lionhead" nu avea nici una din problemele astea. Tim înregistrase deja un web-site "lionhead.co.uk". Aveam până și cărți de vizită cu numele Lionhead. Cu scuze interminabile către Jason Brookes și revista Edge, ne-am întors la primul nume.

La prima vedere, "Lionhead" poate duce cu gândul la leul Angliei, regele junglei sau alte vizțiuni similare ale grandorii. Adevărul e destul de diferit. Firma a fost botezată după numele unui hamster mort.

(va urma)

Worms2



Tic-Tac. Tic-Tac. Tic-Tac.
ZZZBBUUUMMI

e zgomot se aude?

Ah! E Paulone, care în ultima perioadă a căpătat prostul obicei ca în momentul în care vine vorba de jocuri mai "glumețe" îmi "deploiază" CD-urile în brațe zicând "Scrii un pik de el, nu?!".

"Bine, dar numai un pik!" răspund conștient de faptul că "pikul" ăsta e destul de consistent.

Și am rămas să scriu de Worms2. Ce vă pot zice de el?

Păi începem cu faptul că e un sequel, deci nu vă așteptați la un joc nou. Față de jocul anterior Worms 2 a fost schimbat, revizuit (accept!) dar fără să se schimbe nimic.

Stați că scoate Paul sabia: "Cum poți scrie că nu au schimbat nimic!".

Ok! Ok! Să menționăm că în Worms 2 poți face "carieră" adică există modul "campanie" (până la adânci bătrâneți) în hărțile absolute nebune generate de "computer".

Apoi putem

35 fps

Angela is sleeping on the sea bed

Ca să mai spun?



zice trei pagini despre ultimele arme introduse în W2, dar nu voi scrie decât două rânduri, că așa-i "mumos", să descoperiți singuri care cum se scoate cuiul, cu ce trage, ce boltă, cum explodează sau cum și cu ce se mănâncă.

"Ideea! Ideea!" mă înghiontește Paul. Ideea e aceeași ca în Worms, adică ai la dispoziție o mână de viermișori amărâți, două genți de arme puțin spus "zbengoase" și vreo trei hectolitri de dialoguri care mai de care mai caraghioase, și cu "măinile astea trei" trebuie să anihilezi plin de violență (Bruto!) armata inamică.

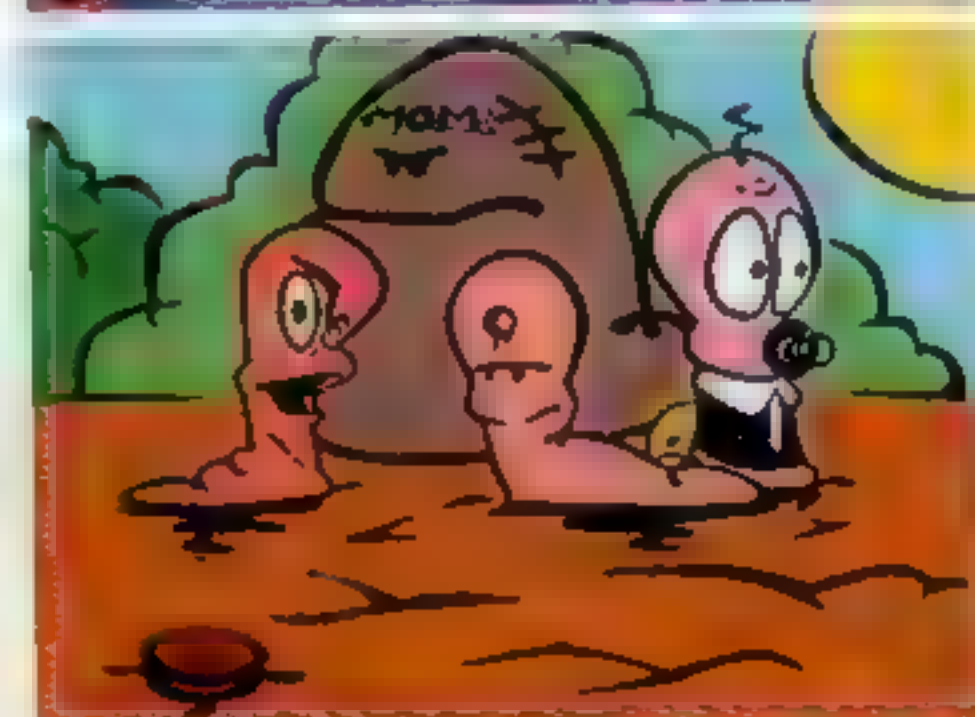
"Mais oui!" că tot veni vorba de dialoguri, coloana sonoră a jocului e plină de expresii, icneli, strigăte de victorie, injurături și alte chestiuni, toate în câteva limbi de circulație mai mult sau mai puțin internaționale, pe care le poți selecta după dorință la un KLIK de mouse.

Grafika! am strigat revelat când am "intrat" până la gât în joculeț, și chiar aveam și de ce... o să vedeți voi.

So?

În concluzie, pentru a fi sincer, în momentul în care a venit momentul să scriu despre Worms 2 am fost practic resetat. Păi

asta-i joc de jucat.



FORJĂ!* Că eu am zis.**

- Johnny

* - Trademark Paul

** - Trademark ME



Continuă stilul total

demonst al spectacolului Intervista, aducând câteva îmbunătățiri de mai mare dogă.

S-a lucrat mai mult la

spectacolul tehnic decât la cel legat de game-play.

Virtua Fighter 2

După ce au spart piața cu VF indivizii de la Sega s-au hotărât, în ciuda limitărilor 3D pe care le impunea încă PC-ul pe vremea când 3Dfx-ul nu era ce este astăzi, ah ce frază lungă am făcut, să scoată VF2. Și astfel avem încă un superjoc de cafting tridimensional care are un singur rival la ora actuală, anume Wargods. Între ele este o mare diferență de abordare: Virtua Fighter 2 este o luptă mai mult strategică, întocmai ca predecesorul său cu același nume, pe când Wargods-ul este înclinat spre lupta oarbă, instinctivă, dar nu mai puțin antrenantă și spectaculoasă din Mortal Kombat.

Virtua Fighter 2 este oarecum îmbunătățit din punct de vedere grafic, atât luptătorii care au ceva poligoane în plus, cât și mediul înconjurător care este foarte bine lucrat, frumos colorat și apropiat de realitate. Engine-ul nu a fost nici el uitat, astfel încât mișcările sunt și mai naturale decât cele din VF. Totuși, așa cum am fost obișnuiți de către Acclaim și seria MK, diferențele față de Virtua Fighter 1 nu sunt extraordinar de vizibile. Mai important

Virtua Fighter 2 aduce doi jucători noi față de prima parte și anume un chinez sadic și betiv pe deasupra, plus un adolescent frustat, care face pe șmecherul și te calcă pe nervi. În rest aceiași opt vechi jucători. Frumos este că luptătorilor vechi din Virtua Fighter li s-au adăugat lovituri noi astfel că nu sunt plictisitori și răsușiți, iar faptul că și vechile mișcări au mai fost lucrate nu îți dă o senzație de deja vu.

Pentru a evita monotonia VF2 îți oferă o destul de largă varietate de moduri de joc. Arcade Mode este tipul clasic de joc care îți oferă posibilitatea de a continua în cazul în care ești bușit de calculator. Vs. Mode este modul în care poți să joci cu cel mai bun amic al tău și să-i arăți afecțiunea ce i-o porți. Problema aici, ca la mai toate jocurile din gen, este că dacă se folosește tastatura la patru mâini, la un moment dat, dacă sunt apăsat mai multe taste deodată, jocul întepeneste pentru moment. De fapt, nu jocul, ci jucătorii, la urma urmei cam același lucru. Problema se rezolvă dacă se joacă în rețea sau folosind alt sistem decât tastatura.

În Ranking Mode joci pentru a primi niste grade date de Sega în care se ține cont de impresia artistică, de câți oponenti ai reușit să snopești și de timpul în care ai făcut-o. Expert Mode cred că nu mai este cazul să-l lămurim, în Teambattle Mode îți alegi trei sau cinci jucători sau, dacă te ține curtea, lași calcula-



torul să-ți alegă, optezi pentru refacerea luptătorilor între reprize sau pentru continuarea meciului cu damage-ul primit în lupta anterioară și dai drumul unui meci cum este Tournament-ul din MK3. Watch Mode-ul este o posibilitate de a urmări meciuri care se desfășoară

între două bucați de procesor, unde bucata mai mare câștigă. Playback Mode îți oferă posibilitatea de a viziona meciuri salvate. Vs. for multiplayer și Teambattle for multiplayer nu cred că au nevoie de lămuriri. Și, mai hot și mai hot, în ultima variantă.

Portrait Mode, poți să vezi protagoniștii serialului Virtua Fighter în diferite ipostaze care de care mai idilice sau mai reprezentative, pozele fiind lucrate excelent.

Protagonistii serialului Virtua Fighter

Akira Yuki un japonez bazat, de vreo 30 de ani, profesor de Kung Fu, care după părerea lui Bugs este eroul principal, cam cum este Liu Kang în seria MK3. El are ca hobby Kung Fu-ul.

Pai Chan este o gagică din Hong Kong, 23 ani, actriță în filme de acțiune și căreia îi place dansul.

Lau Chan este un chinez care deși bătrân (58 ani) bate bine, este bucătar și ca orice bucătar care se respectă are ca hobby poezia chinezească.

Wolf Hawkfield este un canadian de 31 de ani, are

ca job wrestling-ul, și se distrează în karaoke.

Jeffrey Mc Wild, pescar din Australia, 41 ani, este ghiolbanul jocului, este pasionat de reggae.

Kage-maru, unul din meseriașii jocului fiind unul dintre cei mai potenți luptători din joc, este ninja japonez de 26 de ani, pasionat de mahjong.

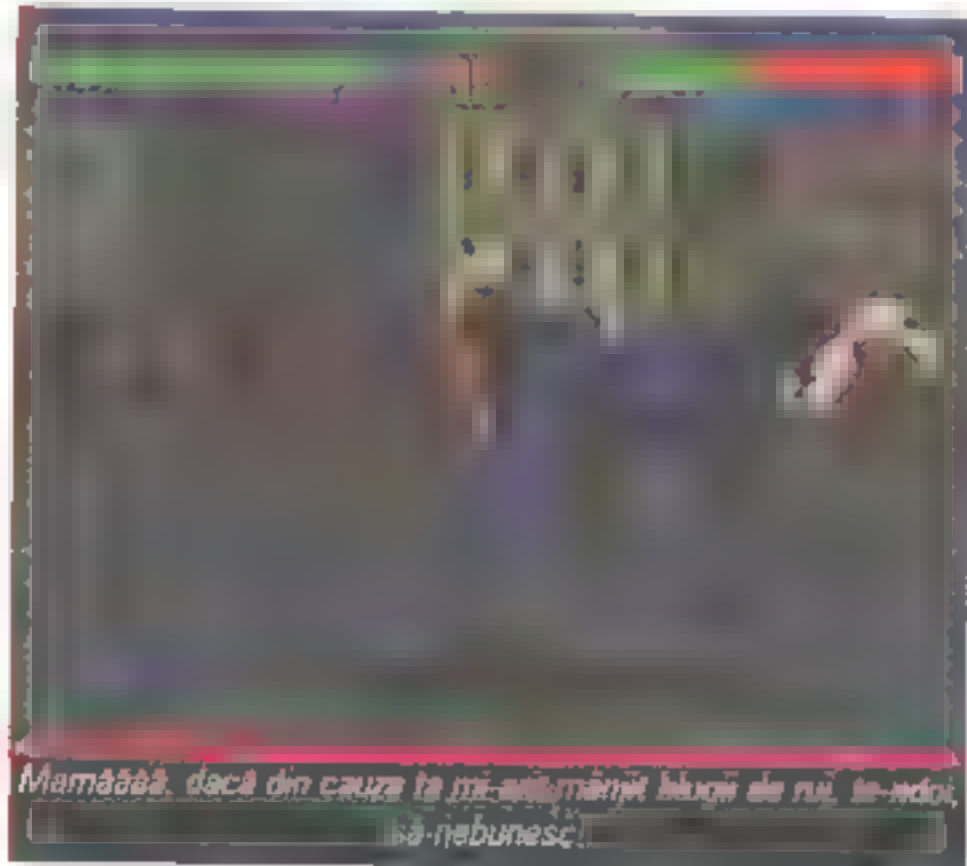
Sarah Bryant două gagică a jocului și totodată cea mai meseriașă este o studentă americană de 25 ani pasionată de sky diving.

Jacky Bryant, frate cu Sarah, are 28 de ani, este pilot de curse în Indy Car și are ca hobby antrenamentul.

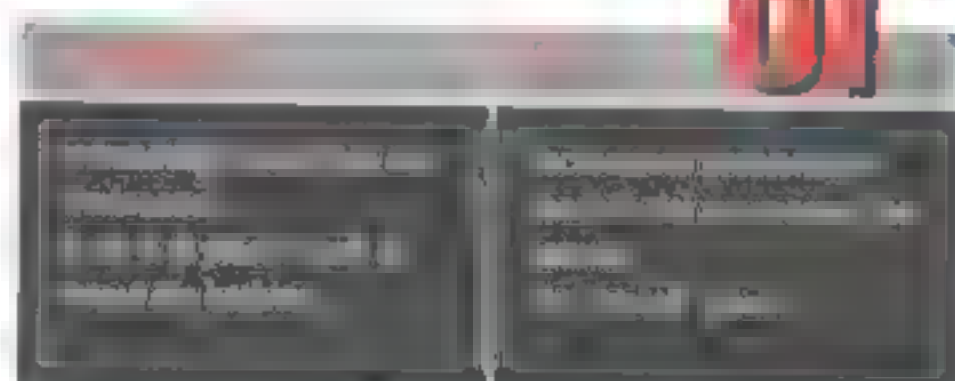
Shun-di este meseriașul jocului, maestrul betiv, cum am mai spus un chinez sadic (îmi place expresia). El este decanul de vârstă cu 85 de ani, este vrăcit și are ca distracție favorită... ați ghicit, băutura.

Și, în sfârșit, ultimul dar nu cel din urmă Lion Rafale care este un pusti șmecher din Franța cea a noastră soră, elev de liceu de-abia ajuns la majorat. Ca mulți de seama lui este pasionat de skateboard.

-Max



Mamăăăă, dacă din cauza ta mă așteaptă la un loc de muncă, te mândresc!



F22: Air Dominance Fighter

Simulatoarele au două categorii de fani. Primii, în mod sigur cei mai mulți, sunt cei care „se joacă” un anumit sim, care se bucură de senzații și faze, care nu știu exact diferența între AMRAAM și AIM-7 sau între AGM-12B și AGM-12C și care folosesc Landing Autopilot atunci când sunt plictisiți și nu numai. Există însă o categorie specială de oameni. Cei care atunci când mănâncă din furculița ca pe moneda de gaze, iar cușitul ca pe o manșă. Cei care visează de pe vremea HC-ului și a vestitelor Tomahawk sau Fighter Pilot, la simulatorul acela atât de apropiat de realitate încât să fie imposibil să decolezi în primele 10 ore de joc. Cei pentru care Doru Davidovici este un idol și care au citit „Bader învingătorul cerului”, cu sufletul în gât. Cei care nu lipsesc de la nici un miting aviatic. Cei care își botează câinele Fulcrum și pisica Foxhound. Cei care au caseta cu Top Gun-ul sub pernă și cărora Hot Shot (Formidabilul) li s-a părut o porcărie. În fine, sunt cei care au jucat EF2000 de la un cap la altul și l-au apreciat corespunzător. Lor li se adresează în primul rând ultima producție a celor de la Digital Image Design, F22: Air Dominance Fighter.

Joc? Nu.

Impresionant! Un amic îmi spune în timp ce-i povestesc câte ceva despre producția DID-ului: bine, dar asta nu mai e joc! „Păi, nu prea mai e”, zic eu, „este... simulator!”

Răsfoind manualul am aflat că Digital Image Design Ltd. face, printre altele și aplicații pentru simula-



toarele militare. Pentru cele adevărate, vreau să spun. Toată cartea e plină de scuze, cum că au trebuit să mai simplifice puțin jocul pentru a nu face prea jucabilitatea. Pentru că dacă folosesc cuvântul „complex” nu spun nimic, iar dacă rostesc „îmbârligat rău de tot” nu ure decât până la „eufemistic”. Acum un an, când EF2000 a ieșit pe piață și a pus la respect toți concurenții, mi s-a părut că nu se poate merge cu foarte mult mai departe. DID a făcut-o însă și cu atâta sârg încât nu lasă dreptul la replică nimănui. În ultima vreme mai multe firme au scos simulatoare de F22 (Novalogic: F22 Lightning II, Interactive Magic: iF22 și nu mai știu cum). Ca să nu bat câmpii foarte mult am să spun doar că F22-ul de la Novalogic este pe lângă F22.ADF cam cum e Pacman pe lângă Supaplex, e vorba de aceeași lume înaltă...

Complexitatea

F22-ul este un avion ultra rău. Are capacități stealth, principalul avantaj fiind tocmai acela că poate ataca și distruge, înainte de a fi reperat. Într-un cuvânt, o bijuterie de tehnică și proiectare.

Ce te interesează pe tine este modul în care poți scoate de la „bijuterie” tot ce se poate. Simulatorul în discuție nu știu cât de aproape de realitate este, dar în mod sigur nu e prea departe. EF2000-ul e mic copil ca volum de informații aruncat

zervoare de combustibil) și aveți cea mai fidelă imagine. DID a luat în considerare îndeajuns de multe lucruri ca să-l mulțumească și pe cel mai maniac fan al simulatoarelor. Există 6 frecvențe radio, folosite pentru diferite tipuri de mesaje. Dacă întârzi și nu aparți în capătul pieței la timp, ești decalat pentru mai târziu, ceri confirmări suplimentare, te certi cu turnul de control, mă rog, ca la carte.

HUD-ul are 5 moduri de lucru, pentru lupta aer-aer, aer-sol, aterizare, navigație și alimentare în aer. Bineînțeles că fiecare mod este altceva față de celelalte, adică mai multe lucruri de învățat.

Oricum, cred că DID a reușit din plin ceea ce și-a pus în cap. Redarea la cel mai înalt nivel a complexității pe care o presupune mănuierea unei scule de asemenea calibru. La urma urmei, piloții de pe F-16 spuneau că respectivul avion este la fel de puternic ca o întreagă escadrilă de avioane de vânătoare din al doilea război mondial. F22-ul e cu mult mai rău.

Virtual și real

La modul foarte simplu, ai un F22 cu care trebuie să faci niște misiuni. Pur și simplu. Complexitatea vine din faptul că totul se întâmplă foarte apropiat de realitate. Ca și în EF2000, o misiune nu este un sistem închis. Tot ce se întâmplă în teatrul de luptă este interconectat. Toate vehiculele din joc se

Tip

jucătorului prin intermediul instrumentelor de bord. Numai să înveți tot ce oferă HUD-ul (Head Up Display) și este un lucru de laudă. Fiecare tip de vehicul, aliat, inamic, avion, camion, barcă are un semn caracteristic. În total rezultă o listă de trei pagini. Și asta e numai începutul.

Ce să vă mai povestesc. Închipuți-vă un avion de luptă ultrasofisticat și aparatele sale (de la radio, la re-

mișcă respectând niște ordine. Fiecare are misiunea sa, fie că este camion, tanc sau avion, aliat, neutru sau inamic. La un moment dat pe hartă pot exista în mișcare sute de unități. Este un întreg război, iar tu nu

ești decât un pion, e drept unul important.

Misiunile sunt cele obișnuite pentru un simulator. Distrugi diferite ținte, aperi băieți buni și interceptezi băieți răi și vorbitori de limbă rusă. În joc sunt prezente enorm de multe tipuri de aparate de luptă, fie ele blindate, tancuri, nave sau avioane (31 de tipuri de mașini, blindate, tancuri, 18 tipuri de nave și avioane cu grămadă, de la AWACS-uri la avioane civile și nevinovate).

Bineînțeles că din ce am spus până aici rezultă că n-ai mari șanse să te descurci cu succes dacă ești aruncat direct în campanie. Bucuria vine din existența simulatorului, unde poți să exersezi diverse manevre, până când îți reușesc. Dacă tot a venit vorba, spun aici că un joystick bun este aproape indispensabil. Spun „aproape” pentru că te poți descurca și cu tastele, însă nu te aștepta să reușești o anumită misiune dacă nu ai tastele aranjate cum îți trebuie când e nevoie să-ți coordonezi traiectoria cu câteva grade.

După ce ai terminat cu simularea poți să muștri butonul de oprire și să muștri butonul de pornire. Trei scenarii în trei zone diferite, lumea arabă nelipsind, normal, te așteaptă ca să-ți scoți perii albi. Ca să-ți faci o idee, se pot întâmpla ca o misiune să dureze ore, să ai nevoie de alimentare în zbor și alte lucruri specifice armatei americane. Ceea ce place este că misiunile au scenarii bine gândite și culmea cuceririlor destul de clare. În general, sistemul de briefing și harta au fost îmbunătățite astfel încât înțelegi destul de repede ce ai de făcut. Asta fiind, normal, partea cea mai ușoară.

Engine și grafică

Îmbunătățirea față de EF2000 se simte din primul moment. Parecă tot engine-ul a fost schimbat pentru că aspectul este mult diferit. Jocul merge în trei rezoluții (320x200, 640x400 și 800x600), cea mai slabă fiind chiar destul de haotică. Se poate customiza detaliile astfel încât, măcar teoretic, ar trebui să meargă și pe calculatoare mai normale. Ce pot să spun e că pe un Pentium la 225MHz merge fără probleme în 800x600 cu toate detaliile posibile arătând excelent.

Bineînțeles că este suportat chipset-ul 3Dfx, acolo unde există. Oricum, chiar fără 3Dfx, detaliile sunt excelente, soarele generează așa numitele „lens-flare”, e drept că hexagonale, dar de efect. Efectele de fum sunt lucrate cu mult mai multă

grijă decât în EF2000, fie că e vorba de dăra rachetelor, fie că e vorba de fumul

și praful degajate de vreun tanc mai furios.

Una peste alta, din punct de vedere grafic (ba și sonor, sâc) realizarea se ridică peste așteptări, iar engine-ul este încă mai performant ca să nu te sperie din nou.

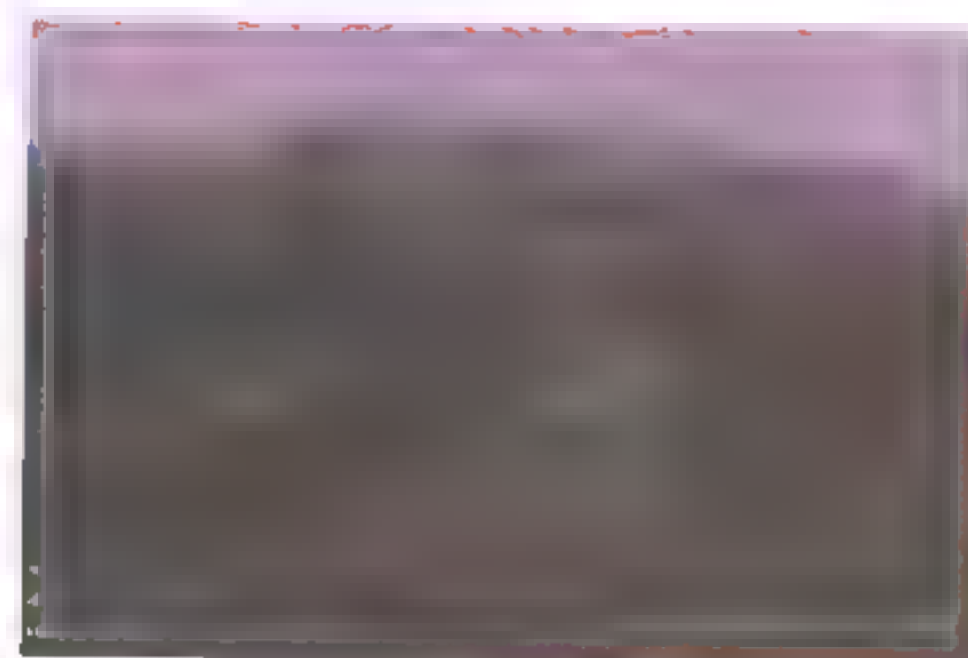
Încă un joc

De parcă nu era destul de nebunesc simulatorul singur, DID a mai pus două mici chesuri, ca să mai adăuge ceva. Prima este o minune pe nume ACMI (Air Combat Maneuvers Instrumentation) care folosește la înregistrarea traiectoriei avuții de avionul propriu în timpul zborului, pentru a fi folosită ulterior, fie pentru studiu, fie în cadrul vreunui briefing. În timpul zborului poți să pornești/oprești „banda” ca să înregistrezi ce și cum faci, astfel încât să poți observa eventualele greșeli. E de prisos să spun că se adresează numai celor cu adevărat „râi”.

Al doilea lucru pe care DID l-a pus la punct este o nouă perspectivă asupra conflictului și anume aceea dintr-un AWACS (Airborne Warning And Control System). Este practic un nou joc, în principal de strategie. Tu ești cel care stabilește cine pe cine interceptează, cine pe cine escortează, cine, când și pe unde atacă sau se apără. Flotila pe care o ai la dispoziție nu e formată numai din F22-uri, ci conține toată gama de avioane din dotarea USAF de la A8 Harrier la avioane cisternă. Oricând în timp ce faci pe comandantul poți să preiei comanda unui F22 (la urma urmei e normal) și să încerci să te descurci mai bine decât pilotul creat de AI și calculatorul. Bineînțeles că lucrurile nu sunt așa de simple cum ar putea părea la prima vedere. Un avion pe care îl desemnezi ca interceptor nu poate ajunge până unde vrei tu, trebuind să ai în grijă și cât combustibil și munje are fiecare. Benzația este însă excelentă, iar DID a sesizat foarte bine dorința omului de a simți o escadrilă de avioane de luptă cum îi ascultă toate dorințele. O misiune în care se folosește AWACS este de obicei destul de amplă și te complexă, astfel încât nu e ușor să te prindă și să te tragă la fund.

Multiplayer

La capitolul multiplayer nimic extraordinar de nou. Se joacă pe toate rețelele posibile (LAN, Internet,



modem, cablu serial). Un lucru bun care lipsea din câte țin minte în EF2000 este că poți să scrii mesaje proprii către ceilalți. În EF2000 nu puteai decât să folosești mesaje predefinite și, asta, deși dădea un sentiment plăcut de „ceșmechieră-suntem-și-ce-cool-vorbim” devenea enervant. Era frumos însă că nu știai totdeauna dacă pilotul care-ți trimite mesajul este un om sau calculatorul.

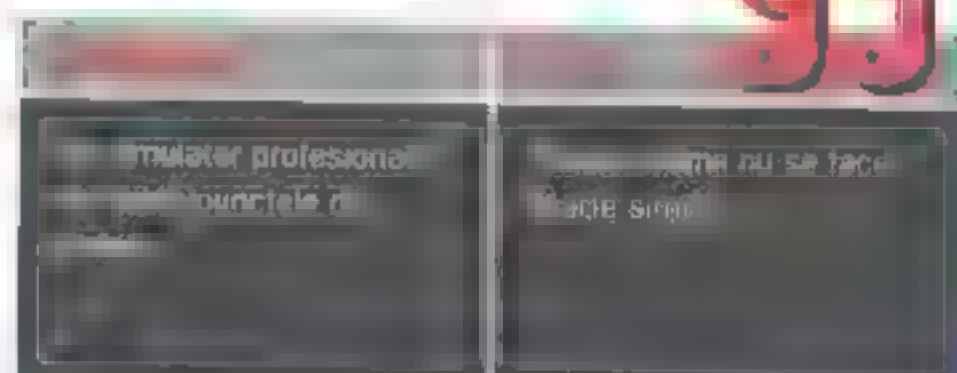
Scorul

Poate totuși articolul nu este foarte entuziast, dar probabil că m-a prins „flama” jocului așa de bine că m-a făcut om serios și cu opinii exprimate clar și concis. Dea-fel e chiar ușor să dai verdictul, atunci când jocul vizat de articol iese dintre concurenți ca măgarul dintre oi. Și încă ca măgar! Labitorii de simulatoare ar trebui să-l vadă măcar dacă nu să se-ntrânceneze și să studieze temeinic. Celalți, cei de care vorbeam la început, nu au nevoie probabil de stăruială mea. Vestea o să se răspândească rapid. DID a scos TFX3: F22 Air Dominance Fighter. Cel mai tare simulator de avion militar văzut vreodată pe PC. Și asta fără o umbră cât de mică de îndoială.

Go!

- Bugs

95



ARGISAL

Age Of Empires

Stiți voi cam pe când au început oamenii să se tacticizeze? Va aud? Vedeți că nu aveți idei. La început armatele (adică hoardele) se aliniau față în față și la un semnal se aruncau una asupra celeilalte și-și cărau pe cărcă până una ceda nervos. Asta s-a întâmplat până prin anul 490 î.e.n. când a fost faimoasa bătălie de la Marathon. Atunci armata greacă a atacat armata persană care tocmai debarcase aproape de cetatea Atenei. Armata greacă era alcătuită din patru rânduri de oșteni pe mijloc și din opt rânduri pe flancuri. Cu timpul centrul s-a retras în urma presiunii trăgând și perșii spre interior, mișcare care a permis flancurilor grecești să lovească din plin armata persană și băgând deruta-n adversari. Iată deci și răspunsul pe care îl vroiați referitor la începuturi.

Dacă va fi să ne referim la Age of Empires vom vedea că aici putem aplica o grămadă de tactici și strategii și aproape întotdeauna computerul va răspunde pe măsură. Hai să ne mai apropiem ochiul critic și să vedem ce-i de făcut ca să câștigăm un pic.

Există patru resurse de care trebuie să ținem seama în managementul jocului. Cea mai importantă resursă este hrana, care de altfel este și în viața de toate zilele un pic vitală. Poți obține haleală vânând, pescuind, culegând fructe sau pur și simplu construind ferme. A doua resursă ca importanță este lemnul, care îl poți găsi din belșug mai peste tot pe hartă. După lemn urmează imediat piatra, folosită la construcții (cum era și normal). Cu piatra este o mică problemă pentru că se găsește mai rar și numai prin cariere. În sfârșit ultima resursă este aurul, ce va folosi pe la upgrade-uri și la comerțul internațional. Chiar că aurul se găsește rar, doar pe ici pe colo, aruncat printre tufișuri.

La începutul fiecărui scenariu cel mai prioritar lucru va fi organizarea vânătorii pentru a face rost de carne pentru mâncat. Între timp af fi bine ca cineva să se ocupe de construcția unei vetre a satului, apoi a unui depozit și a câtorva locuințe pentru viitorii locuitori. Pentru a putea duce la bun sfârșit misiunile din joc este necesar (de fapt vrei nu vrei, tot același lucru este) ca prima jumătate a partidei să fie dedicată aproape în majoritate dezvoltării economico-administrative și a adunării resurselor necesare declanșării și susținerii viitoarelor conflicte armate.

O deosebită atenție va trebui să o acorzi cercetării noilor tehnici și tehnologii. Este bine ca departamentul tău de cercetare (care de altfel se găsește în mijlocul pieței, sau în depozit, sau prin tot soiul de locuri obscure) să lucreze cu un pas înaintea concurenților pentru a putea folosi

din plin culmile progresului tehnologic datorat sudorii întregului popor, totul fiind făcut de popor, cu poporul și pentru popor... aplauze prelungite... urale... împușcături... de fapt era alt film.

Dar dacă ar fi să revenim la caprele noastre, cum spuneam și înainte după ce reușim să incropim un oarecare sătuc, este bine să ne preocupăm și de acapararea resurselor. Dacă cu mâncarea și lemnul nu prea avem ce acapara, putem pune monopol în schimb pe piatră și aur. În timp ce construim satul, cercetașii noștri au avut timp să descopere zăcămintele din preajmă. Pentru a asigura un control minim al acestora vom trânti în dreptul fiecăruia câte un turn de apărare, care va fi absolut suficient pentru păstrarea în bună stare a bogățiilor. Dar dacă nu vei da zor cu ce am vorbit, să fii sigur că unul din dușmani a făcut-o în locul tău.

Aducând vorba despre turnurile de apărare ar trebui să spun că în acest joc sunt de mare importanță zidurile și turnurile bine plasate. Dacă în alte cazuri zidurile erau un motiv de glumă și pierdere de timp, iată că acum au căpătat, aș putea să spun, chiar un rol cheie în defensivă. Ele sunt foarte ușor de construit, nu consumă nici multă piatră și nu prea am întâlnit cazuri în care să încerce careva să le dărâme (de pe uscat, căci de pe mare s-a întâmplat dese ori).

Ajungând cu scrisul aici bag de seamă că nu am scris nimic despre ce tactici trebuie să adopti pentru o victorie clară. Dar mai bine să-ți spun ceva mai important. Pentru a nu face parte discordantă față de celelalte joace din ultima vreme și Age of Empires are un editor de scenarii. Culmea este însă că este unul chiar foarte bun. Poți incropi destul de repede o grămadă de noi scenarii, vorba aceea "editate până la ultimul amănunt". Însă ce m-a impresionat plăcut a fost grămada de opțiuni tactice ce le poți inocula adversarului. De la hoardele barbare până la falangele macedonene, trecând prin "nemuritorii" egipteni (gărzile faraonului), găsești tot felul de moduri de organizare și susținere a luptei. Pentru mine acestea toate au reprezentat un deliciu care l-am găsit la puține jocuri.

Și tot i-am dat cu pălăvrăgeala și cu sfaturile de-am ajuns la sfârșit fără să scriu nici măcar două rânduri despre partea cea mai interesantă a unui joc de strategie, adică partea cu bumbăcirea adversarului. Dacă nu apare ceva mult mai interesant până la numărul viitor, cu siguranță că vom mai povesti despre Age of Empires. Până atunci n-ai încercați și voi singuri, că prea vați învățat mură-n gură. Hai pa-pa!

-Mazet

Read this!



Aici zice-se ar trebui să stea răspunsul cel original la întrebarea provocare pe numele său de față zisă "Betonul va răspunde". Așa și este, oricât ar parea de crudat. Mai întâi însă...

Variante de răspuns au fost multe, majoritatea învârtindu-se, ca fluturu de noapte în jurul lămpii, pe lângă ideea, minunată de altfel, a betonului care e tipul cel ce răspunde la scrisori, în speță eu. După ce m-au dat jos de pe bec, unde mă sussem de încălzire, colegii și... prietenii mei, mi-au zis că "Uite ce e, mă băiatule! Dumitale săa-ți iasă betonul din cap că ne brucezi radioul. Și nu te mai urta așa, că știu foarte bine, nu asta e răspunsul pe care îl așteptam" Așa că am continuat să cercetez, să sortez.

Au fost unii care au văzut o legătură cu plăcile de beton din Dune 2. Frumos. Alții care se întrebau dacă betonul "o fi guma pe care o folosiți voi în redacție?". Urât da' tot frumos. Amiralul Lee, singura față care s-a încumetat să ne scrie și care e supărată pe noi că nu i-am răspuns (snirf!) ne-a spus că ne iubeste și... hm, asta da' răspuns, nu contează că n-are legătură cu subiectul. Unui au zis că "ecoul, bineînțeles, răspunde datorită ecoului pe care-l emană (nu e Mană)". Uau! mi-am zis, emanând un gând ciudat din cap, pe care mi l-a re-emanat plafonul înapoi, de mi s-a emanat imediat un cucur.

**Căci de n-ar exista nebuni,
Și vaci și bol și cucuruzi,
Am fi cu toți normali, dar cruzi
Ca niște... err... err... huni?**

versuri măcar gre și stupide rău autor necunoscut de la GO

Ei, dar să vedem răspunsul...

Răspunsul nu-l puteți vedea în întregime pentru că este, el, răspunsul, o scrisoare bandă-desenată de ne-a lăsat pe mine paf, pe Andrei praf, pe Max buf, pe Jhonny hodoronc și pe Fane tronc. Tânărul se numește Moise Silvan Andrei și ne scrie prima oară. N-aș fi cinsut dacă n-aș spune că scrisoarea a "suflat" de sub nas premiul unui alt turbat (unul cu stâlpi și beți în cap) mai ales pentru că dovedește o muncă și o dorință de afirmare de ne-a luat cu ameteală. Răspunsul în sine e scurt, poate nu chiar nebunesc, dar tare simpatic: "Păs din câte știu eu, omu', în special elevu' la teze (nock: ba și studintele, zicem noi) când nu știe vreo chestie, furează tavanul, NU care cumva să-i pice în cap (notă: da, da că cine știe ce emană de-acolo). Tavanul, fiind din beton, se cheamă că nu zice nici păs, cu toate că omul, elevul, se urta insistent (notă: a dracu' tavan, nesimțit rău). Mă gândesc că poate d'-aici vine numele rubricii. Spun prostu? Voi hotărâți". Ok, dai un telefon la Mag. Muzica și vorbim ca să te răsplătim cu un joc, o măslină, ceva.

Hai să vă zic acum și cum stă treaba de fapt, nu? Ideea e că unul din noi a avut o pisică pe care o cheama Alfa. Care acum nu mai e, trecând în veșnicele planuri ale vânătorii. Cu câteva zile înainte de tristul eveniment, redacția s-a îmbogățit cu o altă reprezentantă a felinei. Ghiciți cum o cheamă? Corect! Beta. Și cum suna stupid s-o alintăm Beta?...
-Bugs

Helios 3D și Monster 3D

După articolul din numărul trecut, mai mulți cititori ne-au întrebat de unde pot cumpăra Canopus Pure 3D și la ce preț. Deoarece la acea dată la noi nu exista nici un accelerator cu 3Dfx, am recomandat și eu cele mai bune plăci care se găseau *dincolo*. În momentul de față au apărut pe piață Monster 3D (produs de Diamond Multimedia) și Helios 3D (A Trend), așa că le-am luat pe amândouă și le-am pus una lângă alta să vedem ce le poate pielea.

DESCRIERE

Pentru început trebuie spus că memoria de pe Helios era de 35ns ceea ce ar fi trebuit să-i confere un avantaj destul de mare față de Diamond care avea la 50ns. Design-ul ambelor plăci este destul de asemănător, provenind din versiunea de referință dată de 3Dfx. Plăcile folosesc același tip de cablu pentru conectarea cu placa video, și, calitatea acestora fiind asemănătoare ne așteptăm la rezultate asemănătoare din punctul de vedere al calității imaginii.

TESTELE

Deoarece motivul pentru care își iei 3Dfx sunt jocurile, m-am gândit eu căreva nanosecunde (sub 35) și am hotărât că acestea vor fi testele. Dacă există vreo îndoielă în privința jocurilor alese, o voi risipi mediat: Quake și Quake2. Deasemenea, pentru a-i mulțumi și pe cei mai nguroși am făcut teste și cu unele programe "specializate" pe care le aveam la îndemână: WizarMark 3.0, PC Player Benchmark și d3d test. Trebuie să spun că niciodată nu avusesem încredere în programe de genul acesta care trag linii colorate, scroll ează ecrane în Excel, schimbă atribuțiile fonturilor în Word, mișcă diverse chestii pe ecran sau fac alte prostii după care zic: "Calculatorul acesta are nota X din Y pe scala inventată de noi care oricum nu înseamnă nimic pentru dvs." Puțin știam dar bine, iar rezultatele au venit să-mi sprijine banurile. Dar să nu anticipăm.

CUM AM TESTAT

Cine a jucat Quake nu se poate să nu fi auzit de "timmerfresh" și "timedemo". Acestea sunt comenzi care se dau din consola jocului și au ca rezultat afișarea unui număr de cadre pe secundă. Prima comandă efectuează o rotație de 360° calculează timpul necesar pentru a desena respectivele frame-uri, face apoi o împărțire al cărei rezultat este tocmai numărul de cadre pe secundă. Această metodă nu este tocmai recomandată, rezultatele depinzând foarte mult de dimensiunea camerei, numărul de obiecte/monștri, sursele de lumină etc. Rezultate mai bune se obțin cu "timedemo nume", unde nume este numele unui demo

preînregistrat. Această comandă afișează demo-ul la viteza maximă pe care o permite calculatorul/placa video, apoi împarte numărul de frame-uri la numărul de secunde necesare afișării, apoi dă rezultatul. Metoda este destul de bună pentru că testează placa în condiții normale și nu simulate, iar rezultatele pot fi comparate de către oricine rulează demo-ul respectiv în condiții similare (în cazul de față am folosit timedemo demo2).

În Quake2 trebuie dat mai întâi "timedemo 1" pentru a-i spune engine-ului să afișeze la la viteza maximă, apoi "demomap nume" pentru a obține un rezultat. Cele două rezultate sunt obținute cu demo1.dm2 și demo2.dm2.

Testul WizarMark se bazează pe un demo de la 3Dfx intitulat "Wizard's Tower" și se laudă că testează în condiții de "real world". Pe scurt, se plimbă într-o cameră cu perspectivă 1st person și calculează un scor (cine l-a văzut o să-mi de dreptate când zic că față de Quake dă greu mizerabil și ca joc și ca benchmark).

Testul PC Player "zboară" într-un mediu frumos colorat, al cărui element central este un logo cu PC Player aflat în mișcare. Testele cu acesta le-am făcut fără sunet și cu opțiunile puse la "maximum". Cele două rezultate reprezintă numărul de cadre pe secundă în 640x480 și 800x600 (fără z-buffer).

D3d test scoate trei rezultate care reprezintă rata, de umplere (mihoane de pixel/sec), numărul de poligoane (mii de poligoane/sec) și intersecția.

ALTE DETALII

Configurația pe care am testat este un P5/166MMX (overclock-at la 208), 64M, Glide 2.43 și DirectX 3. Plăcile au fost testate succesiv la 50, 54, 60 și 66 Mhz. Setări 3Dfx:

SET FX GLIDE SWAPINTERVAL=0

SET SST_SWAP EN WAIT ON_VSYNC=0

SET SST_FASTMEM=

SET SST_FASTPCIRD=1

SET SST_SCREENREFRESH=85

Setări Quake,

-nocdaudio -nosound -heapsize 32000

r_mirroralpha 0.3, r_shadows 0, r_wateralpha 0.3,

r_novis 0, gl_flashblend 1, gl_polyblend 1, gl_playermip 1

gl_keeppjunctions 1, gl_zirick 1, gl_finish 0

REZULTATELE

Surpriză! Rezultatele testelor "serioase" sunt identice pentru amândouă plăcile, chiar și la frecvențe de ceas întreg diferite (ceea ce nu e normal). Așa că o să le ignorăm de acum înainte.

La testele în 50 și 54MHz plăcile au dat rezultate

asemănătoare ceea ce era de așteptat deoarece folosesc același chip iar design-ul este derivat din versiunea de referință de la 3Dfx.

A doua surpriză: memoria de 35ns de pe Helios ori e proastă ori design-ul plăcii e aurea, pentru că altfel nu se explică de ce nu merge la mai mult de 54MHz în timp ce Monster-ul nu are probleme nici la 66 MHz (ceea ce pentru memorie de 50ns e ceva). Mai exact, pe Helios Quake-ul se blochează dacă frecvența este peste 54MHz, în timp ce pe Monster mergea și la 68MHz, apărând însă unele erori la desenarea texturilor (am reușit să-l blochez totuși pe la 72MHz...).

Pentru cine nu s-a convins deja de avantajele forțării frecvenței, ar trebui amintit că diferența de 10 cadre în Quake și 7 în Quake2 reprezintă destul de bine diferența dintre o animație acceptabilă și una bună.

CONCLUZII

Cele 2 acceleratoare au performanțe asemănătoare la frecvența standard (*traducere*: merg la fel), dar la frecvențe superioare calitatea cu care lucrează firma Diamond își spune cuvântul (*traducere*: e mai bună, cumpărați Diamond).

Pentru ca să vă derutez suplimentar o să vă spun că a apărut chipset-ul Voodoo2; prima placă scoasă fiind de la Creative Labs, cea de la Diamond urmând să apară pe la jumătatea lunii martie. Performanțele lui V2 sunt de trei ori mai mari față de V1, grație procesorului dedicat pentru triangluuri, celor două unități de mapat texturi, a memoriei de 8 sau 12M (25ns) și a vitezei de 90MHz la care lucrează (bate chiar și Obsidian-ul de care ziceam în numărul trecut). Ca să vă amătească definitiv voi menționa că are 100+fps în Quake2 și că se găsește (dincolo) la prețuri între \$200 și \$300.

Aviz amatorilor Overclock-are nu este recomandată. În condiții normale de funcționare, chipset-ul de pe 3Dfx are o temperatură destul de ridicată, iar în momentul în care este forțat la frecvențe superioare, se încălzește rău de tot, așa că nu încercați dacă nu aveți radiatoare/ventilatoare pentru răcirea acestuia.

Nu vreau să mă înțelegi greșit. Dacă aveam mai multe plăci de ambele feluri la dispoziție aș fi putut spune "cu siguranță" că *ato* e mai bună decât *altăto* și în ce condiții. Cu toate că *teoretic* e posibil să fi dat peste un Diamond excelent și un Helios mai puțin performant, eu tot pe Diamond mizez.

A, și încă ceva: nu am avut nici o sponsorizare sau reclamă, așa că puteți conta pe obiectivitatea noastră.

Rogei

FRECVENTA	PLACA	QUAKE I	QUAKE II	WIZMARK 3	PC PLAYER	D3D TEST
50	DIAMOND	27.2	22.0 24.8	25116.1	25.2 22.4	30.08 373 2.76
	HELIOS	27.2	21.9 24.8	24887.3	25.1 22.4	30.00 374 2.76
54	DIAMOND	29.7	23.2 26.5	25162.0	25.2 22.4	30.08 373 2.76
	HELIOS	29.7	23.2 26.3	25041.0	25.0 22.4	30.08 373 2.77
60	DIAMOND	33.3	26.7 29.9	25216.6	23.2 22.4	30.08 372 2.76
	HELIOS					
66	DIAMOND	41.4	29.1 32.7	25216.6	23.2 22.4	30.08 372 2.76
	HELIOS					



Balls of Steel

Apasă 'PrintScreen' apoi introduce codul.
 COUCH POTATO = moduri video
 EVIL TWIN = 2 muni
 FREAKSHOW = aprinde „extra ball”
 NERF GUN = super cannon
 POPCORN = aprinde „super pops”
 ROACH MOTEL = aprinde „crawler attack”
 T-MINUS 1 = target practice
 T-MINUS 2 = bug hunt
 T-MINUS 3 = guard duty
 T-MINUS 4 = xenophobia
 T-MINUS 5 = meteor storm
 T-MINUS 6 = rescue
 T-MINUS 7 = showdown
 T-MINUS 8 = final assault
 TRIPLETS = 3 muni

Birthday: Carter's Annies

F3-SYNCASH = bani

Blood Bath

Codurile se introduc în timpul jocului cu litere mici.
 badass = toate armele și muni
 ether = mișcare încetinită
 flurp = muni nelimitată
 gtnx = sare la nivelul următor
 hollywood = invulnerabilitate
 sgtrck = invulnerabilitate, toate armele și muni

CivNet

Pentru a activa codurile trebuie apăsat în ordine: CTRL-A-O-D-B-A-M-J
 ALLSI EINGEYE = toată harta
 ARMAGEDDON = distruge toate orașele
 ARMYINFO = informații despre celelalte rase
 AUTOMODE = calculatorul joacă pentru tine
 GETRICHQUICK = 1000 monezi
 MISSILECRISIS = face o rachetă nucleară în fiecare oraș
 MONEYANDPOWER = bani
 NUKESTORMS = încălzire globală
 SCALEIT = mărește producția

Fighter's Anthology

Acces la toate misiunile = în meniul principal, apasă simultan 'Alt' 'Ctrl' și 'Shift' (cele din dreapta) și fă click pe „single mission”.

HelCaps

/CLOAK = invizibilitate
 /IRONMAN = invulnerabilitate
 /STAGEWIN = termină misiunea curentă

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Codurile trebuie precedate de *.
 BOINGA 0 = dezactivează invulnerabilitatea
 BOINGA 1 = activează invulnerabilitatea
 CARTOGRAPH = toată harta
 DIEDIEDIE = toate armele
 FREEBIRD = fly mode
 GAMEOVER = sare la nivelul următor
 GIMMESTUFF = toate obiectele
 GOSPEEDGO 0 = dezactivează mișcarea încetinită
 GOSPEEDGO 1 = mișcare încetinită
 IAMAGOD = toate puterile
 QUICKZAP = telepoartă pe coordonatele alese
 STATUESQUE 0 = dezactivează AI-ul

STATUESQUE 1 = activează AI-ul
 TRAINME = mărește nivelul „forte”
 TRIXIE = mana

Just Like a Fighter

Pentru a zbura cu orice avion: în ecranul cu piloți apasă simultan ambele taste 'Ctrl' și 'Enter'

Just: The Fallen Lord

Pentru a putea juca orice nivel trebuie apăsată tasta 'Space' și selectat simultan „New Game” (în meniul principal)

Just: Strike

Codurile se introduc în ecranul cu load/save, în fereastra pentru parolă. La codurile care conțin spațiu se folosește săgeată dreapta. Dacă introduci codul corect, vei auzi un click.
 CHAINMAIL = armură nelimitată
 UNLEADED = combustibil nelimitat
 GUNSRUS = muni nelimitată
 EAGLEEYE = mod recunoaștere (numeni nu poate să tragă)
 OLDSCHOOL = vedere de deasupra
 SHARK BAIT = shockwave
 MAD BOMBER = shockwave, muni nelimitată
 CHEESYPOOF = muni, combustibil și muni nelimitată
 Codurile pentru nivele:
 JUNGLEWAR = nivelul 1
 BUCCANEER = nivelul 2
 DETONATE = nivelul 3
 AFTERSHOCK = nivelul 4
 BLITZKRIEG = nivelul 4 (alt cod)
 CHESSPIECE = nivelul 5
 NOMANSLAND = nivelul 5 (alt cod)
 BASTILLE = nivelul 6
 LIGHTNING = nivel secret

Just: 2

EATMORE BRAN = 9 credite
 FIVEEASYPECES = primele 5 nivele
 FRAMERATE = afișază numărul de fps.
 IDBUYTHATFORADOLLAR = toate nivelele
 LETSDOITHE TIME WARP = versiunea Atari 2600
 MEOWME-OWLIKEMEOWMAN = 9 vieți
 PUMPYOUUP = reincarcă armele

Just: 3

BREAKYOSAK = muni pentru shotgun
 CARRYMORE = dublează cantitatea maximă de muni
 CROTCHBOMB = mine
 DAWHOLEENCHILADA = flamer, grenade, rachete și napalm
 EXPLODARAMA = grenade și rachete ghidate termic
 FIREHURLER = aruncător de flăcări
 FLAMENSTEIN = flamer, cocktail-uri molotov și napalm
 GIMMEDAT = toate armele, obiectele și armură
 HEALTHFUL = restaurează sănătatea
 HESSTILLGOOD = învie
 IAMSOLAME = invulnerabilitate
 LOBITFAR = grenade
 SHELLFEST = spray cannon
 STERNOMAT = napalm
 THERESNOPLACELIKEOZ = termină nivelul curent
 THICKSKIN = armură
 TITANIII = rachete ghidate termic

Just: Culture

Codurile se introduc în timpul jocului
 BEDLK = invulnerabilitate
 BILLY = mărește viteza

DIDIT = termină misiunea curentă
 HAVEALL sau HAVESOME = permite accesul la toate misiunile
 IMNOTLUC = invulnerabilitate
 MUTANT = protecție împotriva radiacilor
 REFILL = restaurează scuturile
 TONKA = mărește rezistența carcasei
 WONGA = bani

Just: Dinosaur Hunter

Versiunea retail:
 LLSNMRTN = invulnerabilitate
 MGRLSGTM = toate armele
 RHNSRL = muni nelimitată
 TRNTNNQ = toată harta
 HFLTHSH = miniaturizează inamicii
 JFFSPNGDNBRG = vieți infinite
 DGHITTSRS = toate cheile
 KNTSFSKS = fly mode
 TKMDKK = arată toți adversarii
 Versiunea OEM
 DDDNSTBR = invulnerabilitate
 THMSCLS = toate armele
 LNJIINSN = muni nelimitată
 GNNTRTMNT = toată harta
 JSNCRPNTR = miniaturizează inamicii
 JFFSPNGDNBRG = vieți infinite
 NGLCKCK = toate cheile
 BKSTRD = fly mode
 FHGTBC = arată toți adversarii

Just: War

Codurile trebuie introduse cu majuscule
 BLOOD MONEY = activează codurile
 ADJECTIVES = toate armele, muni, echipament, obiecte speciale și maximizează caracteristicile
 YII = 10 kit-uri de prim ajutor
 BILL = toate armele, echipamentul și obiecte speciale
 DEADMAN = omorâ toți adversarii
 ELBOW ROOM = 999 puncte de apă pentru unitatea curentă
 HOUR = crește cu o oră timpul jocului
 NOUN = maximizează sănătatea unității curente
 SET MINE = plasează o mină în poziția curentă
 SMOKE = 25 de grenade fumigene
 STATS = maximizează caracteristicile unității curente
 VERB = un indicator pentru fiecare tip de armă la unitatea curentă

Just: Wing Commander: Prophecy

Tastează 'DYNAMITE' în timpul zborului pentru a activa codurile.
 CTRL C = fără coliziuni
 CTRL-I = invulnerabilitate
 CTRL-F12 = distruge nava pe care ești fixat

Just: 2

Se introduce codul apoi se apasă 'Backspace' pentru activare
 BACKFLIP = 'Backspace' de două ori pentru salt înapoi
 GODMODE = rîmele devin invulnerabile.
 HIGHJUMP = rîma sare mai sus
 REDBLOOD = rîma singerează
 SUICIDEBOMBER = Kamikaze este înlocuit cu un Suicide Bomber.
 SUPERSHOPPER = o gramadă de cutii cu arme secrete
 Coduri pentru editorul de nivele:
 OSSETT = permite folosirea peisajelor din jocul original
 OnDeadlyGround = în nivelele de tip „peșteră”, munele se transformă în butoaie cu petrol.

D'apoi acum...

Întrebările sunt ele:

1. Ce e ăla/aia *Shama Li*? În ce joc apare?
2. Alcătuiți folosind *toate* literele următoare, cinci cuvinte legate rău de lumea jocurilor cea aventuroasă, cu blesteme prin ea:
E, E, E, O, O, S, S, N, N, U, D, A, F, T, C, M, H, K, R, I, L, Y

Pe voi, cei care vreți să vă încercați talentele scriitoricești, vă rugăm să explicați, redați, povestiți, șoptiți... mă rog, cum vedeți `mneavoastră o întâlnire și o discuție între Duke Nukem cel 3D și Larry cel numai 7, deocamdată. Cel mai tare... ia un premiu. Merge? Sper să fie concursul destul de greu și "aberația" destul de ofertantă.

Premiilele uită-lele

1. Heavy Gear
2. The Curse Of Monkey Island
3. Warlords III

Hai, faceți calculelele și trimiteți minunea de talon -răspunsurile separat că nu mai e loc - până în ziua numită în limbaj popular 20 martie nouăș'opt.

```
10 PRINT "Numele?"
20 INPUT nume$
30 PRINT "Prenumele?"
40 INPUT prenume$
50 PRINT "Varsta?"
60 INPUT varsta
70 INPUT "Adresa?"
80 INPUT adresa$
90 PRINT "Ready? GO!"
```

RUN

Numele?

Prenumele?

Varsta?

Adresa?

Ready? GO

OK 0:1

K O N K U R S

Nu știu cum se face că a trecut și data limită de 20 februarie (anul curent -alternativ sau continuu) pe care o anunțasem cu urale ca limită pentru concurs a (foarte) proaspetei noastre reviste lunare. Și pentru a nu mai lungi vorba purcedem la bucuroșii câștigători și la bucuroasele răspunsuri.

La prima întrebare se putea răspunde foarte rapid urmarind centura personajului fioros din poster. Jocul implicit: INCUBATION. La întrebarea a doua au apărut însă dificultăți, deși 99% din răspunsuri au fost corecte, adică Lord British este RICHARD GARRIOT.

Acestea fiind spuse norocoșii ar fi:

Locul 1: Adrian Andone din Brașov, să fie uimit de Atlantis

Locul 2: Marius Jărlăianu (am citit bine?) din București, să-i trăiască 7th Legion-ul

Locul 3: Sergiu Câmpian din Cluj-Napoca, să-i fie de bine, cu Galapagos cu tot.

Toți aceștia trebuie să dea telefon la Muzica pentru formalități. În rest succes la concursul viitor...

TELEVIZOARE IN RATE!

In cadrul
magazinului Muzica

HYUNDAI



Lei 5000

**gazeta de
informatica**

Focus
Prima lecție
de JAVA
PAG 12

Frontlines
Un mod de a
vărtori
PAG 13

Internet
Serious în
alt
PAG 14

Babels
Adventul din
1000
PAG 15

Profil
Procesul lui
Lionel Tereșko
PAG 16

Plus
Probleme și rezolvări „climatic”
PAG 17
Informații și date de interes
PAG 18

2 R
Apelul R.A.R.
Nr. 153085/1998
Tulcea - 1998
INFADRES

O publicație AGORA

ERA INFORMAȚIEI începe MÂINE. Sunteți pregătit?

Succesul de mâine înseamnă investiții pe termen lung în EDUCAȚIE.

O nouă generație trebuie să se pregătească pentru o lume în care calculatoarele vor fi omniprezente, iar cunoștințele de informatică vor reprezenta o condiție obligatorie a performanței în toate domeniile.

Într-o lume în care tehnologia se înnoiește infinit mai repede decât programa școlară, **GAZETA DE INFORMATICĂ** ți oferă o variantă mereu actuală a fundamentelor și o viziune mereu deschisă a viitorului.

Special pentru ELEV.

abonați-vă AZI și veți fi pregătiți pentru MÂINE.

Nume: Prenume:

Adresă:

Cod poștal: Localitate: Tel./Fax:

V-am expediat lei, cu mandatul poștal/ordinel de plată nr. în data de .../.../...
pentru Computer Press AGORA, în contact: 2021400027100178, Banca Transilvania, Filiala Mureș.

Doresc să mă abonez la: ☐ Gazeta de Informatică - 20.000 lei
5 apariții (februarie-iunie 1998)

Expediați acest talon pe adresa: Computer Press AGORA, CP 172/1, 4300 Tg. Mureș; sau prin fax la: 065-166290. Informații suplimentare la tel.: 065-166516.

POSTA LU' GO

Tipului care ne-a zis "You're the best fu... the rest" (nu știm cum îl cheamă)

Chiar mega, super, ultra și alte alea? Vezi că risți să ne-o luăm în cap și nouă ne place s-o linem acolo unde este. Cum adică "pe cine"?

Miță

Ura! Ne-a răspuns. Nu e sadică ci, eventual, sadic. Știm bine de tot care e problema cu provincia da' crede-ne că, cel puțin deocamdată, n-avem ce face. Dacă vezi o legătură între beton și Paul cel "ginecolog bombardat cu cărămizi" e ok.

Felea Alexandru

Ha, ha, ha! Mi-a plăcut faza cu zidul cel mai gros al cărui beton îți răspunde dacă-l întrebi de aproape și cu insistență. Auziți sfat aici: "Încearcă și tu dacă te ține capul și, cu siguranță, betonul îți va răspunde".

Mihai 16MRad

Iacă-tă un poster dublu de data asta. Îl pui pe geam și dacă vrei să admiri partea cealaltă deschizi fereastra. Happy?

Liviu Boar

Dacă tu ai făcut desenul, păi să știi matală că ești chiar meseriaș. Dacă nu... tot e bine că-ți place Quake. N-am avut timp și loc să punem opera respectivă pe aici pe undeva. Poster-ul s-a rezolvat, Ion Storm-ul e și el prezent. Ar trebui să fi măcar mulțumit. Pliiiiiz!!!

Neuromencer

Să folosești beton pe post de chewing gum? Hmmm. Gumă de șters chestia aia? Brrrr.

Amiral Lee

Vina este exclusiv a mea pentru că nu ți-am răspuns deși Fane mi-a băgat scrisoarea ta în ochi de-mi venea să-l iau la bătaie. Ți-a dedicat parcă și un articol da' nu cred că a intrat. Tot din vina mea. Și... hai nu te supăra că am explicat MTG-ul și pentru începători, dar e normal la început să spui ce și cum. Sau poate o explicație la combinația Magical Hack - Karma ar fi fost mai potrivită? Neeeah!

Dyplokalu

Betonul rudă cu cărămizile? Grrrr!!! Abonamente? Grrrrr, da' mai așteaptă o țără.

Toma

O adresă destul de drăguță este www.ugr.net

Bogdan Neacșu (Bobo)

Ne pare bine că-ți plac articolele noastre. Să știi că muncim din greu la ele. Uite chiar acu'... știi ce greu imi e? Uf!

Scuby

Cel mai lung răspuns la "provocare". Cel mai cu CH₂CH₅OH. Bine că în liceu dădeam teză la informatică și nu la chimie că altfel și-a-cum eram pe-acolo. Și totuș... hai noroc!

Ungureanu Cristian G.

Da, se pot comanda postal; da, o să mai scriem; nu, fără CD-ROM. Ai înțeles?

Bugs (hmmm!)

Mersi de urări. Gravație avem numai între 19 și 5 dimineața. Mulțumiri, de asemeni, pentru hintul cu numărul de telefon scris pe perete în WC-ul din Duke Nukem 3D (auzi dom'le, linie erotică). Să-ți trăiască procesorul? Și... mama știe de Penthouse n' stuff ăla?

Anca The Killer

M-am concentrat juma' de oră să-ți înțeleg scrisul, după care am reușit să citesc chirilice și ideograme fără probleme. Treaba de care vorbeai face parte din programul oficial de dezorientare a consumatorilor. N-am idee cu memoria. Apropo, ce killărezi?

Pheenyx

Interesante observațiile în legătură cu structura fișierelor din DR. Noi, la nevoie, folosim disk-edit-ul. Chimia n-a fost niciodată printre iubirile lui Bugs. Ba chiar din potrivă.

Devil

Acceptăm articole de la membrii clubului, dacă sunt scrise bine etc. Din nefericire poezii nu publicăm.

Sebastian

Turbată? Uau!

Ogre-ul

Știați că "ogre" în limba de baștină a poporului englez înseamnă "căpcăun"? Nici eu. Despre W2 am mai vorbit și e timpul pentru (un film serial? Neeeeh!) alții mai noi.

Rabban (Bestia?)

Mai întâi vreau să te întreb dacă ai vreo legătură cu Dune, respectiv familia Harkonnen.

Te rog să nu uiti că avem un Paul, care la o adică poate fi foarte bine Atreides. Grrrrr!

Să-ți trăiască pisicile și altă dată să te simți provocat. Ți-am îndeplinit dorința cu nepublicarea numelui. Despre EIDOS & peripherals avem aceeași părere mai toți de pe-aici. Normal nu?

Cătălyn

Salutare și lu' matală și să-ți trăiască, vorba Andreiului, procesorul. Comercial sper să nu devenim prea devreme și ne bucură că ești de aceeași părere.

Și ca să vadă și ceilalți ce cititori avem iată o bucată din scrisoare:

„Îmi place cum sfârșesc articolele voastre. Iată câteva variante:

GO - pune dracu' revista jos și du-te să vezi cum e jocul

GO - Gică ostează.

GO - Gogu operează.

GO - Grandma' on-line

GO - Gata! Oprește-te!"

Interesant da' la GO - Găscă cu Ostropel de ce nu te-ai gândit?

Sub Zero - Galați

Mai știi? Poate-ar trebui să răzui o țără un perete să vad de-i făcut din cauciuc dintr-ăla de zici matală. Întrebarea concursului se pare că n-a fost nici pe departe atât de parșivă pe cât de bine informați și cu memorie de elefant sunt cititorii. Cea mai mare parte au știut răspunsul la întrebarea cu Lord British, dând și amănunte despre respectiva pagină a numărului 4, cel cu răspunsul în dansul.

Sub Zero - Galați

Mulțumiri pentru explicațiile în legătură cu comentariile legate de fețele noastre din GO7. Loial și cavalește ar fi să ne trimiți și tu o poză ca să ne putem răzbuna.

Jarod

„Si dacă RAM-uri bat în geam
De se cutremur FLOPPY,
E ca în HARD eu să te am
Si-n DOS să mi te-apropii”
Cum adică dom'le „în DOS”?

Eh, gata și cu postăreala că s-a terminat parcela. Până numărul viitor, phееееew!

- Bugs și-un pic din Fane

cel mai tare magazin de

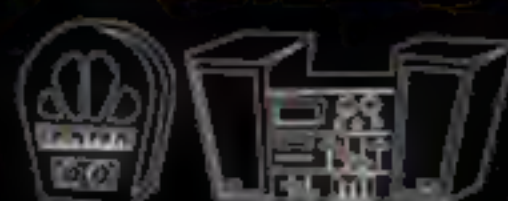
JOCURI

și în plus:

orice fel de subansamble pentru calculatoare



plăci de sunet specializate, din gama Yamaha



orice tip de consumabile pentru imprimante



papetărie



ACUM

primim și comenzi
telefonice, cu livrare prin
poștă cu plata ramburs

Calea Victoriei nr. 41-43, în cadrul Magazinului „Muzica”,
tel/fax: 613.9669; tel: 092.294.914